



INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA



DIES NATALIS XXXV
LUSTRUM VII
ISI YOGYAKARTA

SENI & REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ISI YOGYAKARTA DALAM PUSARAN VIRTUAL

TIM EDITOR

Dr. Bambang Pudjasworo, SST., M.Hum.

Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

Dr. Stepanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.



SENI & REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ISI YOGYAKARTA DALAM PUSARAN VIRTUAL

Buku ini diterbitkan dalam rangka Dies Natalis XXXV & LUSTRUM VII ISI
YOGYAKARTA, 29 Mei 2019

Seni & REVOLUSI INDUSTRI 4.0
ISI Yogyakarta dalam Pusaran Virtual

Buku ini diterbitkan dalam rangka Dies Natalis XXXV / LUSTRUM VII ISI
YOGYAKARTA, 29 Mei 2019

Pengarah

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
(Rektor ISI Yogyakarta)

Koordinator Penerbitan

Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum.
(Pembantu Rektor I ISI Yogyakarta)

Editor

Dr. Bambang Pudjasworo, SST., M.Hum.
Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom. M.T.
Dr. Stepanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.

Layout & Desain Sampul

Edi Jatmiko S.Sn., M.Sn.

Penerbit

BP ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km.6,5 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Indonesia 55188
Telp. 0274-379133 atau 0274-373659
Fax. 0274-371233
Email: arts@isi.ac.id
Website: isi.ac.id/

Cetakan pertama, Mei 2019
20+ 394 hlm, ukuran buku 190mm x 270mm
ISBN: 978-602-6509-43-7

Dicetak di Yogyakarta, 1000 eksemplar
Isi di luar tanggung jawab percetakan

Hak Cipta dilindungi © ISI Yogyakarta dan penulis.

Daftar ISI

	71	Penerbit Perguruan Tinggi Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Dr. Kardi Laksono S.Fil., M.Phil.
Colophon		
I	95	Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai Wahana Pengembangan dan Pemasyarakatan Ilmu Seni Dr. Nur Sahid, M.Hum.; Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.; dan Sumino, S.Sn., M.A.
Daftar Isi		
III	107	Pusat Pengembangan Karir dan Kewirausahaan: Pendampingan Mahasiswa Menuju Pasar Kerja Dra. Titiana Irawani, M.Sn.; Dra. Tutik Winarti, M.Hum.; Ayub Prasetyo, M.Sn.; dan Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta		
VII		
Sambutan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta		
IX		
Pengantar Editor		
1	117	Pelayanan Bidang Sumber Daya ISI Yogyakarta Drs. AG. Hartono MS. dan Venevrida Nur Setyawati, SH.
Pencapaian dan Refleksi Bidang Akademik ISI Yogyakarta Prof. Dr. I Wayan Dana, M.Hum.		
5	127	Pelayanan Bidang Kemahasiswaan ISI Yogyakarta Anusapati, MFA.
Menuju Perpustakaan Digital, Sebuah Refleksi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta Agustiawan, M.Si.		
23	145	Sarana dan Prasarana ISI Yogyakarta, Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Suparjilan
Dari Karya Maestro hingga Generasi Milenial: Refleksi Perjalanan Galeri R.J. Katamsi sebagai Representasi Galeri Seni Akademik I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.		
49	153	PROGRAM PASCASARJANA ISI Yogyakarta Prof. Dr. Djohan, M.Si.
Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta: Refleksi dan Visi Dra. M. Heni Winahyuningsih, M.Hum.		
59	171	FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN: Selasar Kreativitas Seni Pertunjukan ke Aras Dunia Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
Unit Urusan Internasional: Refleksi dan Pencapaian 2013 - 2018 Prima Dona Hapsari, S.Pd., M.Hum.		

Daftar ISI

191	293
FAKULTAS SENI RUPA: Tonggak Tonggak Pencapaian Dr. Suastiwi, M.Des.	Seni, Masa Depan, dan ISI Yogyakarta Prof. Dr. I. Bambang Sugiharto
215	301
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM: PRESTASI & PERKEMBANGANNYA Marsudi, S.Kar., M.Hum. dan tim FSMR	<i>Quo-vadis</i> Seni Rupa Kertas Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA.
235	311
Berbasis Passion, Menikmati Kerja Untuk ISI Yogyakarta Prof. Drs. M Dwi Marianto, MFA., Ph.D.	Art as Means for Formulating Solutions to Social Problems Prof. Dr. Shin Nakagawa
243	319
Merawat Tradisi: Suatu Upaya Menjawab Tantangan Zaman Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati; Dr. Hanggar Budi Prasetya; dan Dr. Raharja	To don't know: Or, There Must Be More to Life! A Personal View on Artificial Intelligence and The Influence of Digitalization in Creativity and Design Thinking Prof. Gunnar Spellmeyer
253	329
Penguatan Konten dan Efektivitas Media: Fotografi dan Audiovisual di Era Revolusi Industri 4.0 Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.	Resetting the Creative Arts & Education for the Asian Century Samuel Leong, Ph.D.
267	349
Aura Seni, Daya Kehidupan: Masa Depan ISI Yogyakarta Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, MA.	Indebtedness and co-responsibility: Rethinking our relations with technology in the post-human era Prof. Barbara Bolt
279	359
ISI Yogyakarta 4.0: Masa Depan Kreativitas Indonesia Prof. Dr. I Made Bandem, MA.	Ephemeral Sculpture Prof. Dr. István Erőss
	369
	Music as Identity: The Influence of Socio-Economy on Chinese- Indonesian Musical Culture Prof. Dr. Tsai, Tsung-Te

Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena atas rahmatNya kita dapat menyampaikan penanda Dies Natalis ISI Yogyakarta ke-35 atau Lustrum yang ke-7 dalam bentuk buku dari kumpulan tulisan reflektif yang penuh makna. Dengan penanda buku Lustrum ke-7 dalam judul "Seni dan Revolusi Industri 4.0: ISI Yogyakarta dalam Pusaran Virtual" dan juga bersama rangkaian acara Dies natalis ke-35 lainnya, diharapkan kita bisa melakukan refleksi dan membuka wacana pada berbagai tantangan dan peluang ISI Yogyakarta pada masa kini dan masa yang akan datang.

ISI Yogyakarta yang telah berusia 35 tahun ini sebenarnya merupakan lembaga pendidikan tinggi seni yang mempunyai usia komponen kelembagaan yang lebih tua. Komponen pertama adalah ASRI berkembang menjadi STSRI, berdiri tahun 1950. Kemudian ASTI dan AMI berdiri tahun 1963. Pada tahun 1984, ketiga komponen lembaga pendidikan tinggi ini bergabung menjadi ISI Yogyakarta. Maka kalau dihitung dari komponen paling tua ASRI, pengalaman pengelolaan lembaga pendidikan tinggi ISI Yogyakarta bahkan telah berusia 69 tahun. Pengalaman tersebut sampai sekarang telah banyak memberikan kepeloporan, karya-karya seni monumental, pengembangan bidang ilmu dan manajemen seni, dan juga kekuatan alumni-alumninya yang telah tersebar di berbagai tempat serta telah mewarnai dunia seni di Indonesia dan internasional. Dalam momen Dies Natalis ISI Yogyakarta ke-35 atau Lustrum ke-7 ini, kita perlu melakukan refleksi atas apa yang telah dicapai selama 5 tahun terakhir, terlebih sekarang sedang menghadapi era baru revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 merupakan integrasi antara dunia internet secara daring dengan dunia usaha atau produksi pada berbagai industri yang mampu mendukung semua bidang, salah satunya dalam dunia akademik. Artinya, berbagai proses kegiatan akademik bisa ditopang dengan kemajuan teknologi

informasi yang serba otomatis. Revolusi Industri 4.0 diharapkan dapat menghasilkan transformasi yang pesat dan menyeluruh. Beberapa teknologi utama yang akan mendukung implementasi revolusi industri 4.0 adalah *internet of things*, *artificial intelligence*, *human machine interface*, robot dan teknologi sensor, serta teknologi pencetakan 3D.

Pengembangan teknologi informasi dan digital mutakhir seperti *adaptif robotic*, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), dan *big data* yang bergerak dengan pesat mengubah berbagai ketrampilan, pengetahuan, dan sikap ilmiah, termasuk dalam berbagai aspek fundamental yang sangat berpengaruh pada keberadaan dunia pendidikan tinggi seni. Dengan menggabungkan kecerdasan buatan dan kecerdasan alami manusia, potensi individu dapat menjadi lebih maksimal dan sangat memungkinkan untuk pencapaian yang luar biasa. Dalam dekade ini perkembangan digitalisasi seni merupakan arus besar yang mengglobal, yang membuka *art worlds* yang berbasis teknologi informasi digital, termasuk di dalamnya *cyber art*, *information arts*, dan *multy media arts*. Hal demikian tentu juga tidak terhindarkan pengaruhnya pada jenis pengetahuan dan nilai seni, keahlian dan praktik, serta metode dan proses dalam membangun model-model pengetahuan dan praktik seni yang baru.

Sungguhpun demikian dalam proses kreatif, eksistensi, dan marwahnya karya seni tidak hanya semata-mata dideterminasi oleh kondisi perkembangan teknologi informasi digitalisasi yang masif itu. Karya seni juga bisa diciptakan melampaui determinasi teknologi, karena seni bisa terbangun dari mimpi, spiritualitas, atau ketidaksadaran yang tidak terpikirkan, tidak terprediksi dan terbayangkan secara terukur dan terbatas. Oleh karenanya tantangan ISI Yogyakarta ke depan bagaimana menangkap peluang teknologi informasi digital ini sebagai perpanjangan tangan untuk mengembangkan seninya, selain itu juga harus tetap bisa merawat nilai-nilai kontekstual dan tradisi dari kekayaan potensi diri yang selama ini telah menjadi modalnya. Dengan demikian harus dikembangkan strategi pendidikan yang mampu membuka ruang dan medan seni untuk menjawab tantangan dan peluang tersebut.

Penerbitan buku *Seni dan Revolusi Industri 4.0: ISI Yogyakarta dalam Pusaran Virtual* dapat digunakan sebagai penanda ulang tahun sekaligus sebagai bahan refleksi lembaga. Buku ini di dalamnya berisi berbagai pencapaian dan evaluasi, maupun pandangan para ahli bagaimana ISI Yogyakarta dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 kedepan. Oleh karena itu, sesuai dengan sifat reflektif dan wacana kedepan yang perlu menjadi bahan diskusi perkembangan lembaga, maka topik dan pemikiran buku ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama merupakan tulisan-tulisan yang terkait

dengan berbagai keadaan dan pencapaian prestasi ISI Yogyakarta selama 5 tahun terakhir. Bab ini penting, terutama untuk mengungkapkan visi lembaga yang telah diimplementasikan dalam rekam jejak kerja, sekaligus memberikan arah pola berkelanjutan yang harus diupayakan lebih baik di masa mendatang. Sejumlah tulisan dalam bab ini merupakan paparan kondisi dan pencapaian yang telah diupayakan oleh seluruh perangkat unit di kampus ISI Yogyakarta. Dengan mengetengahkan berbagai hal yang telah dikerjakan dan dicapai, maka kita dihantar pada perkembangan terkini mengenai kampus seni terbesar di Indonesia ini. Tulisan-tulisan tersebut berasal dari para Pembantu Rektor, Dekan bersama tim, dan para Kepala Unit Pelaksana Teknis yang selama ini mengawal kinerja tersebut dengan penuh tanggung jawab dan dedikasi.

Bagian kedua, berisi sejumlah tulisan yang membahas revolusi industri 4.0 beserta implementasinya dalam seni. Sejumlah 13 pakar di bidangnya masing-masing mengutarakan berbagai khasanah seni, teknologi, dan perubahan atau adaptasi yang diperlukan. Para penulis yang diundang selain para ahli dari ISI Yogyakarta sendiri, juga para penulis dari luar yang merupakan sosok-sosok ahli yang pernah dalam kegiatan, berkarya, maupun bekerjasama sebagai mitra dengan ISI Yogyakarta. Secara umum, para penulis menyambut revolusi industri 4.0 ini secara optimis. Satu di antaranya tulisan Prof. Yasraf Amir Piliang yang mengutarakan tentang perlunya ISI Yogyakarta menatap revolusi ini secara cerdas, tidak latah, dan tetap mengedepankan khasanah lokal. Penulis lain, Prof. Gunnar Spellmeyer menyampaikan perlunya sikap kritis terhadap kemampuan teknologi digitalisasi dan kecerdasan buatan (AI) dalam proses kreativitas maupun proses invensi seni yang dapat terus diterapkan. Sementara itu, kemampuan manual sesungguhnya masih tetap diperlukan.

Dengan bermacam tulisan dan keragaman perspektif tersebut, ada gambaran yang lengkap atas pencapaian dan evaluasi lembaga, serta memberikan berbagai masukan kemana kedepan visi ISI Yogyakarta harus diarahkan. Sungguh, semua tulisan itu telah memberikan makna yang kuat dalam momentum dies natalis atau peringatan lustrum ini. Oleh karena itu disampaikan terima kasih dan apresiasi yang tinggi kepada para penulis yang telah menyumbangkan pemikiran dan tulisannya, baik dari unit-unit dan para ahli ISI Yogyakarta, maupun dari berbagai ahli perguruan tinggi mitra, baik dari dalam dan luar negeri. Demikian juga diucapkan terima kasih kepada para editor dan desainer buku peringatan Lustrum ke-7 ISI Yogyakarta, sehingga buku ini bisa terwujud dengan baik.

Selamat Dies Natalis ISI Yogyakarta ke-35, Lustrum ke-7. *Vivat academia. Vivant professores. Vivat membrum quodlibet. Vivant membra quaelibet. Semper sint in flore...* (Panjang umur kampusku. Panjang umur para professor atau dosen. Panjang umur seluruh mahasiswa. Panjang umur seluruh mahasiswi. Semoga saudara semua akan terus berkembang)...

Rektor ISI Yogyakarta,
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.



**GUBERNUR
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Untuk mempersiapkan masa depan bangsa, maka masing-masing komponen bangsa dituntut untuk dapat berperan secara optimal guna menghantarkan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, kuat, dan besar. Salah satu faktor terpenting yang perlu dipersiapkan secara terencana dan sungguh-sungguh adalah adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, terampil dan mandiri.

Untuk itulah, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta sebagai salah satu lembaga perguruan tinggi di Yogyakarta diharapkan tetap berkomitmen sebagai wadah pembelajaran mahasiswa dan masyarakat, wadah pendidikan calon pemimpin bangsa, pusat pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, pusat kajian kebajikan dan kekuatan moral untuk mencari dan menemukan kebenaran dan sekaligus dapat berperan sebagai pusat pengembangan peradaban bangsa.

ISI Yogyakarta sebagai sentra pembangunan SDM diharapkan akan terus melahirkan generasi yang terampil dan mandiri. Dengan profil para lulusan yang dapat menentukan daya saing bangsa di dalam menghadapi dinamika persaingan global saat ini. Dengan SDM yang tidak hanya pandai memanfaatkan peluang, tetapi juga mampu menciptakan peluang, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat luas.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya menyambut baik serta menyampaikan apresiasi yang tinggi sekaligus ucapan "Selamat" atas Lustrum VII ISI Yogyakarta dengan tema "Kecerdasan Buatan dalam Seni di Era Revolusi Industri 4.0 (*The Artificial Intelligence in Arts for Industrial Revolution 4.0*)". Dengan tema ini diharapkan ISI Yogyakarta mampu berperan sebagai pelopor perguruan tinggi seni nasional yang unggul, kreatif, dan inovatif.

Sekaligus bisa memunculkan pemikiran-pemikiran yang cemerlang, dinamis dan original, yang berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Semua ini penting untuk terus dikembangkan sebagai sarana kegiatan dalam rangka menggali potensi anak muda kita untuk belajar lebih kreatif dan inovatif dalam upaya mewujudkan kemandiriannya.

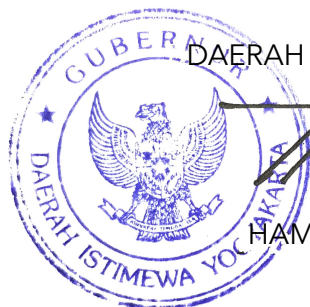
Semua ini sekiranya telah sesuai dengan kondisi perguruan-perguruan tinggi yang merupakan komponen pembentuk ISI Yogyakarta, yang sudah lama ada dan telah lama berkiprah dalam perkembangan seni tanah air serta banyak menghasilkan seniman-seniman dan budayawan profesional yang tersebar dalam berbagai fungsi, profesi dan keahlian, baik di dalam maupun di luar negeri. Sejarah ini penting untuk kita ingat karena ISI Yogyakarta dibentuk berdasarkan fusi atas tiga pendidikan tinggi seni yang sudah ada sebelumnya, yaitu Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI", Akademi Musik Indonesia "AMI", dan Akademi Seni Tari Indonesia "ASTI".

Sampai terakhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang dikenal dengan ISI Yogyakarta, adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni negeri yang berstatus perguruan tinggi penuh, dan memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai ke jenjang tertinggi.

Semoga dengan momentum peringatan Lustrum ini, ISI Yogyakarta akan menjadi perguruan tinggi seni yang unggul dan terdepan dalam bidang pendidikan seni, dan dapat menghasilkan lulusan yang bermoral, memiliki semangat kemandirian dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan seni, yang dapat memajukan masyarakat dan melestarikan budaya bangsa, sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan.

GOVERNOR

DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



HAMENGKU BUWONO X

Pengantar Editor

Hal pertama yang perlu disadari sebelum membaca seluruh isi buku ini adalah paham tentang posisi hidup kita hari ini. Kesadaran bahwa saat ini kita sedang hidup di dunia pascamodern itu penting. Pascamodern telah melahirkan bukan saja sekadar gagasan atau idea yang membongkar seluruh pemikiran era modern, tetapi juga telah mengubah sumbu hidup kita. Pascamodern telah melahirkan in-humanisme, atau dalam bahasa lain *the end of humanism* atau *post-humanism*. Sebuah istilah yang mencakup seluruh kasus dimana dimensi kemanusiaan digusur oleh dimensi teknologi, atau kurang lebih bisa dikatakan pula, dimensi kemanusiaan menjadi “lebih rendah” dibandingkan dimensi teknologi. Dalam konteks ini telah terjadi pengaburan jarak antara manusia dan mesin, jauh melampaui prosedur yang berlaku sebelumnya.

Meskipun agak melodramatis, sejumlah tanda tentang era pasca-manusia adalah sebuah kondisi sedang dipertaruhkan: *terbakarnya matahari*. Dalam batas maksimal (4,5 s.d. 6 milyar tahun lagi) kehidupan manusia akan berakhir secara fisik. Sehingga manusia “hanya” memiliki waktu tersebut untuk memenuhi kebutuhan utamanya: meninggalkan sistem matahari. Penanda lainnya adalah sudah lama ilmu kedokteran memperkenalkan nirmanusia dalam kehidupan manusia (contoh tanpa kontroversi: alat picu jantung dan cuci darah). Secara teoretis perangkat tersebut dapat membantu kita tetap “hidup” selama puluhan tahun, yang pada zaman dahulu pasti sudah dianggap mati.

Lebih dari itu, hal ketiga yang patut disadari adalah bahwa komputer telah menguasai eksistensi masyarakat secara luas. Dunia telah terkomputerisasi, mulai dari penghangat, pendingin, penerbangan, telepon, nuklir, media informasi, dan sebagainya. Lebih parah lagi, kini komputer telah mampu melakukan “reproduksi” dan memiliki “intelegensi”. Contoh kecil adalah virus komputer. Efek yang jauh lebih besar adalah munculnya *AI (artificial intelligence)* yang mampu bermutasi dan menjadi formula yang kompleks. *AI* merupakan sistem, dimana di dalamnya terdapat usaha meniru kecerdasan manusia melalui mekanisme sentral yang menyerupai otak.

Sistem yang “mampu belajar”, sembari sistem itu berjalan mengembangkan kemampuan yang semakin tinggi untuk beradaptasi dengan berbagai situasi baru. AI kini makin canggih. Darinya lahirlah AL (*artificial life*). Sebagai contoh muncul “dogz” dalam komputer dan *artilects* (*artificial intellects*) yang memicu konflik politik besar. Penggunaan AI yang kini trend: *google now*, *chatbot*, *game*, logika *fuzzy* dan robotika. Dunia “palsu” bertebaran. Contoh mutakhir, baru-baru ini sebuah air terjun diciptakan secara nyata di dalam kompleks Bandara Changi, Singapura, maupun museum seni rupa tanpa lukisan yang ada di Timur Tengah.

Donna Haraway, seorang feminis ternama dengan gairah yang luar biasa mendukung munculnya proyek *in-humanisme*. Dalam tulisannya “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” dalam *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991) berujar, “Pada dasarnya mesin-mesin modern adalah perangkat mikroelektronik ... mesin kita yang terbaik terbuat dari sinar matahari: bercahaya dan bersih, sebab mereka tidak lain adalah sinyal-sinyal, gelombang elektromagnetik, bagian dari spektrum dan mesin-mesin itu sangat mudah dipindah dan mampu bergerak lincah... belum pernah sebelumnya orang-orang nyaris sedemikian cair: menjadi material sekaligus kabur. Artinya penyusupan nirmanusia ke dalam perhatian kita sehari-hari telah melibatkan referensi yang sedemikian luas. Tak mengherankan kemudian ada yang mampu merancang dunia *unreal* yang lebih cerdas dengan membuat *link* yang menghubungkan antar “otak”. Munculah prinsip Adiotak (*Superbrain*), kumpulan otak yang menyatu dalam WWW.

Hal ini sepadan dengan kajian Ben Goertzel, seorang matematikawan-psikolog Amerika yang secara sederhana membagi sejarah masyarakat melalui konsep jaringan (*web*), sebagai berikut: 1) *Pra-Web*; 2) *World Wide Web*; 3) *Web Aktif* ; 4) *World Wide Brain*. Teknologi saat ini menurutnya masih dalam tahap *Web Aktif*, maka ia mencoba menggulirkan cara hingga ke tingkat ke-4 dengan membentuk “masyarakat” cerdas internet yang terdiri dari jaringan lokal komputer terorganisasi disebut dengan INTRANET. Dengan cara membuat data yang tersimpan dalam komputer, semua aktif menghubungkan diri. Satu sama lain membentuk kumpulan data yang sanggup mengenal dan mengubah dirinya sendiri

tersebut menyerupai memori otak manusia. Komputer akhirnya dapat bekerja sendiri.

Dari sana tercipta sistem komunikasi dan diskusi. Yang dulu disebut *newsgroup* (majalah dinding besar yang bisa diisi atau dibaca oleh siapa saja), *mailing list* (atau milis, kumpulan surat elektronik atau *email* yang hanya dikirim ke anggotanya) atau *chat room* (atau IRC atau *Internet Relay Chat*), *teleconference*, hingga kini muncul *Facebook*, *WhatsApp* (WA), *Twitter*, *Instagram*, *Path*, dan sejumlah lainnya yang disebut sebagai media sosial. Itu semua merupakan ruang santai (meskipun terkadang juga sangat serius), ruang untuk *ngobrol* secara tertulis, tersuara dan tervisualkan tanpa tatap muka, antara 2 atau lebih orang pada saat yang bersamaan. Obrolan visual tanpa tatap muka, mulai dari foto hingga perasaan, emosi yang tergambarkan (*emoticon*) kini bukan hal yang luar biasa lagi.

Dengan sistem yang telah sedemikian canggih semacam ini lalu muncul aksi, implementasi, akulturasi, hingga provokasi. Sebagian anggota masyarakat memanfaatkan keberadaan *AI* secara luar biasa. Keberadaan *AI* melahirkan revolusi yang kini ramai dibicarakan sebagai Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri keempat ini di dahului dengan perkembangan sebelumnya. Revolusi industri 1.0 yang terjadi pada rentang waktu tahun 1750-1850 masehi, ditandai dengan tergantikannya tenaga manusia dan hewan oleh tenaga mesin. Revolusi industri 2.0 terjadi pada tahun 1870-1914 masehi yang dinamakan pula sebagai Abad Pemikiran. Revolusi ini ditandai dengan munculnya teknologi, seperti motor listrik, baja, dan lain-lain. Revolusi industri 3.0 berkembang pada kisaran 1970-2018 masehi. Penemuan internet, perkembangan semi konduktor, dan otomasi industri menjadi motor utama.

Revolusi yang sejak satu atau dua tahunan lalu didengungkan sebagai Revolusi industri 4.0 ini dikenali dengan berkembangnya *cyber physical system*, *artificial intelligent (AI)*, *big data*, *internet of things (IoT)*, layanan berbasis *cloud*, dan alat-alat cerdas dan teknologi terkini. Jika dikaji lebih detil, semua entri atau kata kunci revolusi tersebut di atas akan melahirkan sejumlah matakuliah baru, atau bahkan bisa menjadi fakultas tersendiri. Hal yang lebih signifikan untuk dikaji justru lebih pada imbas revolusi ini terhadap dunia pendidikan. Lebih tepatnya di lembaga pendidikan tinggi seni seperti ISI Yogyakarta. Pertautan antara pendidikan,

seni, dan teknologi internet menjadi wacana penting untuk didedahkan sebagai sebuah proses di kala kita tengah memasuki era baru. Meskipun mungkin pembaca buku ini, tepatnya bagi generasi era 2045 atau 3045 nanti, menganggap kita masih menjadi masyarakat primitif, atau sebaliknya. Kita tidak tahu.

Hampir semua jenis seni ada dan dipelajari secara formal di kampus ISI Yogyakarta. Beragam jenis seni yang kini dikelompokkan menjadi tiga fakultas besar, menyandang tugas yang tidak kecil. Karya seni ditakdirkan menjadi hal yang cair di hampir sepanjang zaman, sejak munculnya wacana pra-manusia hingga lahirnya wacana pasca-manusia, seperti saat ini. Ketika industri 4.0 hadir di tengah masyarakat seni, sejumlah hal terjadi. Ada yang baru mulai melakukan pengkajian, mengubah peminatan, memutar haluan, dan mungkin sebagian lainnya tak mengindahkannya. Revolusi ini bukan saja hadir bagi para pendidik (dosen beserta pelaku lainnya di lembaga pendidikan), tetapi juga bagi para peseni beserta masyarakat pendukungnya.

Revolusi ini tidak saja berkuat pada persoalan gagasan dan proses kreatif yang dikerjakan oleh para peseni, namun juga akan berimbas pada pasar dan industri besar yang ada di dalamnya. Ini semua akan memicu gerak kreatif, utamanya bagi mereka yang lahir di saat *AI* atau *artilects* telah menjadi kebutuhan hidup. Terkhusus, bagi mereka yang lahir pasca 2000, generasi pasca-milenial, yang sejak keluar dari rahim telah bersanding dengan internet. Utamanya bagi mereka yang telah terkoneksi oleh jaring virtual tanpa batas, dan menjadi masyarakat global sejak berusia 1 jam sudah masuk dalam konten *Twitter* maupun *Facebook*. Terpenting dari itu, mereka kini telah menjadi mahasiswa di ISI Yogyakarta yang akan menjadi penerus di dunia seni.

Untuk itulah buku ini diidealkan sebagai “gapura” atau “gerbang” memasuki ranah industri baru yang serba bebas, nir-batas, dan *accessible*. Selama ini, seni banyak diciptakan dengan menggunakan perangkat kerja manual. Sebagaian lagi masinal. Lalu saat revolusi industri keempat ini hadir memenuhi atmosfer kreatif mereka yang menjadi mahasiswa seni di ISI Yogyakarta, apa yang menarik untuk dilakukan? Tentu saja budaya baru berbasis jaring virtual ini akan berimbas pula pada sistem pengelolaan kerja

lembaga perguruan tinggi. Perubahan atau setidaknya adaptasi dengan adanya gelombang ini diperlukan.

Teriring dengan kajian di atas, tepat pada saat Dies Natalis ke-35 atau Lustrum VII, ISI Yogyakarta menerbitkan buku yang mengupas tentang hadirnya revolusi industri 4.0 ini. Alasannya, karena perubahan dan kesadaran perihal posisi hidup kita di dunia pascamodern ini telah membuka babak baru. Pengetahuan, informasi, maupun diskursus mengenai revolusi ini penting untuk disebarluaskan. Untuk itulah kami mengundang sejumlah penulis, agar dapat memberikan informasi, data maupun pengetahuan yang dapat dijadikan pedoman dalam upaya melakukan aktivitas sesuai dengan bidangnya masing-masing di masa-masa selanjutnya. Buku ini merupakan upaya kami untuk membentuk masyarakat yang sadar situasi, *melek* internet, dan paham posisi di tengah masyarakat global, agar terus bekerja, berkreasi, beradaptasi, berlomba dan berubah menjadi yang terbaik.

Dalam menyelami diskursus ini, kami membagi buku menjadi 2 bab. Bab pertama berfokus pada tulisan-tulisan yang terkait dengan berbagai kejadian dan prestasi ISI Yogyakarta selama lebih kurang 2 sampai 5 tahun terakhir. Bab ini penting, utamanya untuk mengawali dan mendasari jejak kerja, sekaligus menandai pola kerja yang lebih baik di masa mendatang. Sejumlah tulisan dalam bab ini merupakan sejenis “laporan” yang dikerjakan oleh seluruh perangkat kampus. Dengan mengetahui berbagai hal yang telah dikerjakan selama ini, maka sama halnya pembaca mengetahui “sejarah” atau perkembangan terkini mengenai kampus seni terbesar di Indonesia ini. Tulisan dari para Pembantu Rektor, Dekan dan tim, serta para Kepala Unit Pelaksana Teknis menjadi dasar pijak untuk mengetahui apa sajakah hal-hal yang selama ini diraihinya. Bab ini kami sebut sebagai “Refleksi dan Pencapaian”.

Bab kedua, berisi sejumlah tulisan yang memberikan diskursus perihal revolusi industri 4.0 beserta implementasinya. Sejumlah 13 pakar di bidangnya masing-masing mengutarakan berbagai khasanah seni, teknologi, dan perubahan/adaptasi yang diperlukan. Para penulis yang diundang merupakan sosok-sosok yang pernah bekerja, terlibat dan maupun bekerjasama sebagai mitra dengan ISI Yogyakarta. Secara umum, para penulis pada bab ini, menyambut revolusi industri 4.0 ini secara

optimis. Satu diantaranya mengutarakan tentang perlunya ISI Yogyakarta menatap revolusi ini secara cerdas, tidak latah, dan tetap mengedepankan khasanah lokal menjadi usulan menarik (Yasraf Amir Piliang). Di samping juga perlunya sikap kritis terhadap kemampuan teknologi digitalisasi dan kecerdasan buatan (AI) dalam proses kreativitas maupun proses invensi seni dapat terus diterapkan, sementara kemampuan manual masih tetap diperlukan (Gunnar Spellmeyer).

Bahkan Samuel Leong dalam buku ini secara menarik membuka mata kita bahwa Revolusi Industri 4.0 bukan hanya sebuah fenomena. Revolusi ini memiliki kekuatan untuk mengubah banyak hal di seluruh dunia, mulai dari ekonomi, pendidikan, pekerjaan, gaya hidup, masyarakat. Tujuannya agar semua orang lebih siap. Ia memberi pesan bahwa revolusi ini memiliki peluang yang lebih besar daripada yang datang sebelumnya. Meskipun demikian ia juga memiliki risiko yang lebih besar. Sudah saatnya lembaga pendidikan tinggi seperti ISI Yogyakarta dikelola oleh pemimpin yang berpikiran terbuka dan proaktif, didukung oleh organisasi yang kuat, terintegrasi, dan gesit. Sudah waktunya bagi mereka yang terlibat dalam seni dan budaya kreatif untuk mengatur ulang sistem dan mekanisme kerja masing-masing.

Pendek kata, "kedatangan" revolusi industri 4.0 akan menjadi babak baru, bagi siapapun. Kami, ISI Yogyakarta, melalui buku ini ingin memberi jejak, menginformasikan kabar, mengimplementasikan kerja dan menjadi agen perubahan yang berbasis pada sejumlah hal yang telah dicapai selama ini. Perubahan tidak mungkin dihindari. Setelah memusatkan dan mempelajari berbagai argumen tentang hadirnya revolusi ini, baru kita dapat menentukan sikap dengan lebih memadai: kita cemas, menolak, menerima, mendorong secara aktif atau mungkin hanya sekadar memaklumi keberadaan perubahan ini. Dengan demikian satu hal yang pasti: kita tak mampu mengelaknya. Hidup harus jalan terus *guys*. ++++

Tim Editor

Dr. Bambang Pudjasworo, SST., M.Hum.

Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

Dr. Stepanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.

PROF. DR. I WAYAN DANA, SST., M.HUM.
Pembantu Rektor I ISI Yogyakarta

PENCAPAIAN DAN REFLEKSI BIDANG AKADEMIK ISI YOGYAKARTA: Sebuah Pengantar

Bidang Akademik membawahi satu lembaga dan lima unit pelaksana teknis (UPT), yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, UPT Perpustakaan, UPT Galeri, UPT Unit Urusan Internasional, UPT Penjaminan Mutu, UPT Pusat Pengembangan Pendidikan, UPT Penerbitan dan Lab Bahasa, UPT Puskom, dan UPT Mata Kuliah Umum.

Selama lima tahun terakhir, lembaga dan UPT terus berusaha meningkatkan pelayanan di bidang tri darma perguruan tinggi. Ada banyak pencapaian yang telah dicapai selama tahun 2014 - 2019. Pencapaian yang paling membahagiakan adalah diperolehnya akreditasi institusi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT) pada tahun 2018. Tentu pencapaian ini merupakan akumulasi pencapaian seluruh bidang yang ada di ISI Yogyakarta antara lain hampir semua program studi di Fakultas Seni Rupa memperoleh nilai A, pencapaian ranking 17 QS World by Subject bidang seni pertunjukan, tata kelola perguruan tinggi yang semakin terintegrasi, dan pencapaian pada bidang-bidang yang lain.

Perpustakaan ISI Yogyakarta berhasil mempertahankan nilai Akreditasi A untuk yang kedua kalinya. Dalam bidang penerbitan, ISI Yogyakarta merupakan satu-satunya perguruan tinggi seni yang memiliki jurnal seni terakreditasi paling banyak. Ada empat jurnal yang sudah terindeks dalam

lembaga pengindeks internasional DOAJ (Directory of Open Access Journal). Tiga jurnal diantaranya memiliki nilai akreditasi B (Sinta 2) yaitu Resital Jurnal Seni Pertunjukan, Rekam Jurnal Televisi dan Fotografi, serta Journal of Urban Society's Art, dan satu jurnal yang memiliki akreditasi Sinta 3 yaitu International Journal of Creative and Art Studies. Ditargetkan setidaknya satu dari keempat jurnal tersebut di tahun 2020 telah memperoleh nilai akreditasi Sinta 1 dan terindeks Scopus.

Untuk meningkatkan jumlah publikasi internasional terindeks, bidang I terus mendorong staf pengajar untuk menulis makalah baik untuk jurnal maupun prosiding. Untuk memfasilitasi ini bidang I melalui UPT Pengembangan Pendidikan akan menyelenggarakan dua seminar internasional yaitu 1st International Conference on Interdisciplinary Arts and Humanities (ICONARTIES) dan 1st International Conference on Intermedia Arts and Creative Technology (CREATIVEARTS). ISI Yogyakarta telah bekerjasama dengan penerbit Scitepress, Portugal untuk menerbitkan prosiding kedua seminar ini.

Setiap tahun Bidang I memberikan insentif kepada para dosen yang menulis buku ajar ataupun buku referensi, sehingga dari tahun 2016-2019 dihasilkan 54 buku ajar dan buku referensi yang semakin memperkaya sumber belajar bagi mahasiswa, baik mahasiswa ISI Yogyakarta maupun mahasiswa lain. Buku sejumlah itu adalah buku karya dosen ISI Yogyakarta yang diterbitkan oleh ISI Yogyakarta, masih ada banyak buku karya dosen ISI Yogyakarta yang diterbitkan oleh penerbit lain, dan beberapa diantaranya diikutkan dalam book fair di Frankfurt, Jerman.

Dalam bidang kerjasama, Unit Urusan Internasional (UUI) memiliki peran yang penting dalam menjalin kerjasama dengan mitra asing. UUI berperan sebagai jembatan yang menghubungkan antara program studi dan fakultas di lingkungan ISI Yogyakarta dengan program studi maupun universitas yang telah memiliki kerjasama dengan ISI Yogyakarta. UUI juga memiliki peran menjaga agar hubungan kerjasama yang telah dibangun tidak hanya berhenti dalam penandatanganan MoU tetapi betul - betul terwujud dalam bentuk kegiatan yang hidup. Setidaknya selama kurun waktu 2015 - 2019 terdapat sejumlah kegiatan yang merupakan kerjasama antara UUI dengan mitra, antara lain (1) Joint-Seminar dan Workshop Internasional yang bertemakan seni dan lingkungan hidup atau Eco Art yang merupakan kerjasama antara ISI Yogyakarta dengan Silpakorn University, Thailand dan Universiti Teknologi Mara, Malaysia. (2) International Community Engagement yang didukung oleh Silpakorn University, Thailand dan Eszterhazy Karoly University, Hongaria. (3) Joint-Summer Program, dan (4) International Student yang dikembangkan dari hasil kerjasama dengan para mitra asing melalui program International Community Engagement dan Joint-Summer Program.

Selama kurun waktu 2014 sampai 2019 ini, galeri seni RJ Katamsi juga semakin menunjukkan perannya sebagai model galeri akademis. Berbagai kegiatan pameran yang telah dilaksanakan merupakan komitmen kuat pengelola galeri beserta kepanitiaan pendukung yang terlibat didalamnya dalam menghadirkan pameran yang langka, yang jarang diekspos oleh galeri seni komersil dan berani menghadirkannya sebagai pembacaan murni pengetahuan seni dan apresiasi dunia seni rupa. Pameran seni rupa yang telah terselenggara sekaligus sebagai media untuk evaluasi dan retrospeksi diri bagi civitas ISI Yogyakarta serta komunitas seni yang digandeng oleh Galeri R.J. Katamsi untuk selalu meningkatkan kualitasnya. Lewat berbagai ragam pameran seni, apresiasi diajak untuk membaca kembali sejarah komunitas atau pergerakan seni mereka. Peran penting galeri R.J. Katamsi sebagai galeri seni akademik selalu mampu secara objektif dalam dunia intelektualitas akademik dan keberlanjutan menghadirkan capaian karya seni yang inspiratif, mendorong kerja kreatif yang positif, dan menggandeng secara profesional kerja sama jangka panjang dengan berbagai pihak untuk kemaslahatan dunia seni rupa Indonesia dan dunia pengetahuan.

Keberhasilan ISI Yogyakarta tidak bisa dilepaskan oleh keberadaan UPT Penjaminan Mutu (Penjamu). UPT ini memiliki tugas dan kewenangan melaksanakan SPMI (Sistem Penjaminan Mutu Internal) yang meliputi penjaminan mutu dalam bidang akademik dan non akademik serta kegiatan terkait dalam kurun waktu tertentu yang dilakukan secara terencana, tersistem, dan berkelanjutan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Dalam menjalankan tugasnya, SPMI memiliki dua siklus yaitu siklus periodik dan siklus khusus. Siklus periodik adalah kegiatan penjaminan mutu yang dilakukan secara terus-menerus (*continuous improvement*) sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Terkait dengan hal ini, audit mutu internal (AMI) adalah salah satu kegiatan penjaminan mutu di ISI Yogyakarta dilakukan sekali dalam setahun, dan monitoring pembelajaran dilaksanakan setiap semester. Siklus khusus adalah kegiatan penjaminan mutu yang berupa kajian terhadap peristiwa/temuan khusus yang harus segera dipecahkan dalam waktu tertentu. Siklus khusus juga dilaksanakan berdasarkan kebutuhan program studi dalam mempersiapkan akreditasi program studi, akreditasi institusi, atau audit eksternal. Dalam kaitannya dengan mempersiapkan akreditasi institusi dan program studi, UPT Penjamu melakukan pendampingan program studi dalam mempersiapkan borang, memberikan fasilitasi untuk melakukan review internal dengan meminta bantuan dosen-dosen yang menjadi asesor BAN PT untuk mereview borang dan memberi masukan-masukan guna perbaikan borang akreditasi.

Dibalik pencapaian bidang I seperti diuraikan di atas, ke depannya bidang I masih memiliki sejumlah pekerjaan yang perlu segera diupayakan

penyelesaiannya. Beberapa pekerjaan itu antara lain belum berimbangnya tenaga pendidik yang berkualifikasi magister dengan doktor. ISI Yogyakarta perlu segera mengirimkan staf pengajar untuk segera melanjutkan studi pada tingkat doktor. Apa bila ini berhasil, kekhawatiran akan semakin berkurangnya guru besar karena pensiun akan sedikit berkurang.

MENUJU PERPUSTAKAAN DIGITAL:

Sebuah Refleksi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat saat ini. Hampir semua bidang kehidupan selalu bersentuhan dan memanfaatkan teknologi informasi. Begitu juga dalam dunia perpustakaan sudah banyak yang memanfaatkan teknologi informasi ini, mulai dari pengadaan koleksi, inventarisasi, pengolahan bahan pustaka, pelayanan perpustakaan, penelusuran koleksi, perawatan bahan pustaka, dan pelaporan kegiatan di perpustakaan. Di era revolusi industri 4.0 terdapat paradigma baru dalam menilai sebuah perpustakaan. Jika dahulu menilai perpustakaan dari seberapa banyak koleksi buku yang dimiliki dan seberapa besar gedung perpustakaan tersebut serta berapa banyak pengunjung yang datang ke perpustakaan, akan tetapi pada saat ini hal ini bukan lagi menjadi penilaian utama. Saat ini perpustakaan lebih pada seberapa jauh teknologi dimanfaatkan oleh perpustakaan tersebut. Seberapa banyak koleksi digital yang dapat diakses. Berapa banyak pengunjung *offline* dan *online* perpustakaan. Di luar itu, seberapa besar perpustakaan tersebut telah membangun jaringan antar perpustakaan atau dengan pusat data serta apakah perpustakaan telah menyediakan data base *online* berlangganan yang dapat diakses oleh pemustaka.

Di era revolusi industri 4.0 ini perpustakaan dituntut untuk menyediakan koleksi yang lengkap dan dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Akan tetapi hal ini sulit untuk diwujudkan jika hanya mengandalkan

koleksi yang ada di perpustakaan tersebut. Perpustakaan untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka dapat melakukan kolaborasi layanan di perpustakaan. Perpustakaan dapat bekerjasama dengan perpustakaan lain atau penyedia informasi melalui silang layan dan silang pinjam antar perpustakaan dan untuk melengkapi koleksi yang ada dapat bergabung dengan komunitas perpustakaan atau berlangganan *database* berbayar. Perpustakaan perguruan tinggi di bawah Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi telah dilanggankan pada setiap tahunnya berupa pangkalan data atau *database* yang mana pemustaka dapat mengakses jurnal *online* dan informasi *online* lainnya melalui Proquest, EBSCO, dan Cengage.

Kebutuhan informasi pemustaka sangat beragam mulai dari kebutuhan informasi ilmiah seperti laporan penelitian, jurnal ilmiah sampai dengan informasi ringan seperti berita dan informasi hiburan seperti bacaan novel dan komik. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi perpustakaan untuk menyediakannya. Koleksi tercetak belum tentu dapat menjawab kebutuhan informasi pemustaka tetapi dengan memanfaatkan koleksi digital maka kebutuhan informasi ini dapat lebih mudah untuk dipenuhi. Perpustakaan juga tidak akan cepat penuh oleh koleksi-koleksi tercetak, karena kelemahan koleksi tercetak adalah membutuhkan rak dan tempat yang luas sedangkan ketika koleksi perpustakaan dalam bentuk digital hanya membutuhkan *storage* penyimpanan data berupa *hardisk* dan *server* yang memadai serta akses internet. Hal ini akan menghemat tempat serta dalam temu kembali informasi akan lebih cepat, tepat, dan mudah.

Informasi yang disajikan juga akan semakin beragam tidak hanya informasi dari internal perpustakaan, tetapi juga informasi dari luar perpustakaan. Informasi dari luar perpustakaan sangat luar biasa banyaknya sehingga dapat dikatakan dengan adanya ledakan informasi atau biasa disebut juga dengan *big data*. Informasi yang luar biasa banyak tersebut agar dapat memberikan manfaat, maka perlu adanya seleksi dan konfirmasi diantaranya apakah informasi yang ada merupakan informasi akurat dan terpercaya. Apakah sumber informasi tersebut terpercaya dan mempunyai reputasi? Untuk itu tugas pustakawan dan perpustakaan untuk dapat memberikan arahan dan pendidikan pemakai perpustakaan untuk menyeleksi informasi yang ada dan dalam dunia perpustakaan dikenal adanya literasi informasi bagi pemustaka.

B. Perpustakaan Digital di Era Revolusi Industri 4.0

Tantangan ke depan bagi perpustakaan dan pustakawan adalah harus berani beradaptasi dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan selalu terbuka untuk mengikuti trend teknologi yang ada. Hal ini tentu saja untuk mengimbangi kebutuhan pemustaka yang terus mengalami perubahan yang sangat dinamis. Dahulu pemustaka sudah puas dengan layanan buku yang ada di perpustakaan serta penelusuran koleksi dilakukan dengan cara manual menggunakan katalog kartu. Perkembangan selanjutnya adalah penelusuran menggunakan katalog terpasang atau *Online Public Access Catalog* (OPAC), dan pada tahap selanjutnya adalah adanya *catalog mobile* yang dapat diakses dengan *smartphone*. Tidak cukup hanya dalam penelusuran koleksi saja tetapi pemustaka menginginkan koleksi yang dapat dibaca secara *online* tanpa harus datang ke perpustakaan.

Di dalam peminjaman koleksi digital secara *online* ini telah dijalankan oleh beberapa perpustakaan seperti di Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY melalui iJogja, dan di daerah lain seperti iJakarta, iJateng, dan di perpustakaan nasional dengan iPusnas. Pemustaka dapat mendaftar sebagai anggota perpustakaan secara *online* dan kemudian dapat meminjam buku digital dengan waktu peminjaman tertentu dan dapat diperpanjang secara mandiri. Setelah masa peminjaman habis, maka buku tersebut tidak dapat dibaca dan harus melakukan proses peminjaman kembali. Kelebihan dari peminjaman koleksi digital ini adalah koleksi dapat dipinjam oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan dan koleksi akan terus terjaga kelestarian serta terhindar dari vandalisme koleksi. Pada koleksi tercetak sangat rentan mengalami kerusakan karena faktor alam diantaranya terkena jamur, debu, kutu buku, dan sebagainya, serta terkadang ada aksi vandalisme yang sering terjadi terhadap koleksi tercetak diantaranya kasus penyobekan dan mencoret-coret buku.

Bagi para pemustaka, di dalam layanan sirkulasi yang terdiri dari layanan peminjaman dan pengembalian pada saat ini telah berubah kebutuhannya yakni pemustaka mulai menghendaki adanya layanan mandiri. Dengan memanfaatkan teknologi informasi maka pemustaka dapat meminjam koleksi, memperpanjang masa peminjaman, dan pengembalian secara mandiri tanpa dibatasi oleh waktu dan jam layanan perpustakaan. Layanan mandiri ini dapat memanfaatkan *self borrowing machine* (MPS) dan *Bookdrop*. Dengan layanan mandiri ini, maka pemustaka akan aktif melaksanakan transaksi layanan perpustakaan sedangkan petugas hanya mengawasi dan membantu dalam pencarian dan penelusuran informasi. Ada beberapa perpustakaan yang sudah menjalankan layanan mandiri ini diantaranya perpustakaan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta, Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, Perpustakaan Universitas Lampung dan sebagainya.

Pemustaka juga menginginkan adanya layanan administrasi perpustakaan yang mudah dan cepat serta tidak menyukai layanan yang birokratis dengan berbagai syarat administrasi serta harus berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Pemustaka berharap dengan mengakses layanan secara *online* atau melalui layanan terpadu, maka pemustaka dapat terlayani dengan cepat dan tidak mengalami antrian yang panjang sehingga efektif dan efisien. Hal ini tentu saja sudah menjadi kebutuhan yang harus diantisipasi dan direspon oleh perpustakaan.

Untuk itu perpustakaan diharapkan dapat memenuhi harapan pemustakanya. Manajemen perpustakaan harus berbenah untuk memenuhi kebutuhan pemustakanya serta dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi yang ada. Terlebih pada saat ini pemanfaatan teknologi informasi telah mempengaruhi budaya, pola pikir, dan pola kerja dalam masyarakat sehingga di masa revolusi industri 4.0 ini perpustakaan harus dapat eksis serta tetap diminati dan dibutuhkan oleh pemustaka.

Perpustakaan di era revolusi industri 4.0 ini tetap mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan di perguruan tinggi. Perpustakaan akan memberikan banyak informasi dan referensi ilmiah yang akan mendukung kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi. Seiring dengan kemajuan teknologi dan tuntutan kebutuhan dari pemustaka maka perlu merubah mindset dalam diri pustakawan untuk mengembangkan perpustakaan dari perpustakaan berbasis tercetak menuju perpustakaan digital. Perpustakaan digital menurut Arms (Pendit dkk, 2007:29) mendefinisikan sebagai berikut:

"a managed collection of information, with associated services, where the information is stored in digital formats and accessible over a network".

Pengertian tersebut mengandung makna bahwa di dalam perpustakaan digital, koleksi informasi dikelola, dilayankan, dimana informasi tersebut disimpan dalam format digital dan dapat diakses melalui sebuah jaringan *online*.

Selain itu ada juga pengertian mengenai perpustakaan digital menurut The Digital Library Federation (Pendit dkk, 2007) mendefinisikan perpustakaan digital adalah:

"Digital libraries are organizations that provide the resources, including the specialized staff, to select , structure, offer intellectual access to, interpret, distribute, preserve the integrity of, and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by defined community or set of communities".

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa perpustakaan digital adalah organisasi/lembaga yang menyediakan sumber daya mencakup staf ahli untuk memilih, struktur, penawaran akses intelektual untuk menginterpretasikan, mendistribusikan, dan terjaga integritasnya serta koleksi digital dari waktu ke waktu tetap dapat dibaca dan lebih menghemat biaya bagi masyarakat penggunaanya.

Selain definisi di atas terdapat pula pengertian perpustakaan digital menurut Ismail Fahmi adalah sebuah sistem yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi (Ummi Rodliyah, 2012). Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam perpustakaan digital, koleksi dapat diakses secara *online* dan membutuhkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) pendukung serta mempunyai mekanisme pengelolaan yang tak dapat dilepaskan dari teknologi informasi. Perpustakaan digital juga mempunyai karakteristik yang menurut Tedd dan Large (Pendit, 2007:30-31) mempunyai 3 karakteristik yaitu:

1. Memakai teknologi yang mengintegrasikan kemampuan menciptakan, mencari, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dalam sebuah jaringan yang tersebar luas.
2. Memiliki koleksi yang mencakup data dan metadata yang saling mengaitkan berbagai data, baik dilingkungan internal maupun eksternal.
3. Merupakan kegiatan mengoleksi dan mengatur sumberdaya digital yang dikembangkan bersama-sama komunitas pemakai jasa untuk memenuhi kebutuhan informasi komunitas tersebut. Oleh sebab itu, perpustakaan digital merupakan integrasi berbagai institusi yang memilih, mengoleksi, mengelola, merawat, dan menyediakan informasi secara meluas ke berbagai komunitas.

Paradigma mengenai perpustakaan di era revolusi industri 4.0 ini tentu saja harus direspon dengan baik khususnya perpustakaan di perguruan tinggi. Bagi perpustakaan perguruan tinggi dalam memberikan layanannya harus berpegang pada Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni mendukung pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Perpustakaan dituntut untuk

dapat memberikan layanan yang cepat, tepat, dan akurat sehingga pemustaka dapat terpenuhi kebutuhannya dan memberikan kepuasan terhadap pemustaka. Hal ini perlu dilakukan agar perpustakaan tetap diminati, dimanfaatkan dan dibutuhkan oleh pemustakanya.

Keterbatasan koleksi perpustakaan akan menjadi tantangan tersendiri bagi perpustakaan. Di era revolusi industri 4.0 ini informasi dapat diperoleh dari mana saja dan kapan saja yakni dengan memanfaatkan sumber-sumber *online*. Perpustakaan dapat menyediakan informasi dari internal perpustakaan baik yang dikemas dalam bentuk repository institusi, ejournal, ebook, koleksi audio visual, dan data base yang berlangganan. Untuk semakin melengkapi informasi yang dibutuhkan pemustaka maka perpustakaan dapat melakukan kerjasama dengan perpustakaan lain atau dengan instansi lain. Di lingkungan perguruan tinggi ada kerjasama layanan perpustakaan seperti Forum Kerjasama Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri (FKP2TN), yang terdiri dari 25 PTN di Jawa dan 4 PTN di luar Jawa, Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI), Jogja Library for All (JOGJALIB) yang beranggotakan 40 perpustakaan, Forum Perpustakaan Seni, kerjasama dengan Perpustakaan Nasional, dan sebagainya.

Melalui kerjasama ini maka antar perpustakaan dapat melakukan saling silang layan, mendirikan katalog bersama, dan jika pemustaka memanfaatkan koleksi di Perpustakaan Nasional maka akan dijumpai banyak koleksi digital dan sumber-sumber *e-resources* yang berlangganan disana. Untuk memperkaya koleksi dan sumber informasi di perpustakaan juga dapat memanfaatkan pangkalan data jurnal ilmiah Indonesia (ISJD), Indonesian Publication Index atau Garuda, dan Indonesia OneSearch atau IOS. Indonesia OneSearch merupakan sebuah pintu pencarian tunggal untuk semua koleksi publik dari perpustakaan, museum, dan arsip di seluruh Indonesia. Indonesian Publication Index atau portal Garuda (Garuda Garba Rujukan Digital) merupakan salah satu portal yang memuat referensi ilmiah Indonesia dan memberikan akses terhadap karya ilmiah yang dihasilkan oleh akademisi dan peneliti Indonesia. Adanya sumber digital dan sumber *online* ini tentu saja akan memudahkan pemustaka memperoleh informasi secara cepat, dimanapun dan kapanpun selama terkoneksi dengan internet.

C. Refleksi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta dalam Mengembangkan Koleksi dan Layanan Digital

1. Selayang Pandang UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Perpustakaan ISI Yogyakarta merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) perpustakaan perguruan tinggi negeri di lingkungan Kementerian

Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang berdiri bersamaan dengan lembaga induknya yaitu Institut Seni Indonesia Yogyakarta berdasarkan Keputusan Presiden RI Nomor 39/1984 tanggal 30 Mei 1984. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta merupakan perpaduan perpustakaan lembaga pendidikan tinggi kesenian yang telah ada di Yogyakarta, yaitu Perpustakaan Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI" (STRI ASRI), Perpustakaan Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), dan Perpustakaan Akademi Musik Indonesia (AMI) (sumber <http://lib.isi.ac.id>).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta memiliki koleksi bahan pustaka yang sebagian besar mengenai bidang seni dan budaya. Hal tersebut sebagai wujud komitmen ISI Yogyakarta menuju *center of excellence* (pusat unggulan) bidang Penciptaan dan Pengkajian Seni. Sejak tahun 1988 UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta ditunjuk oleh Dirjen Dikti sebagai PUSYANDI (Pusat Layanan Disiplin Ilmu) bidang seni dan budaya yang berperan sebagai sumber utama dalam pelayanan penelusuran informasi dan dokumen bagi seluruh sistem layanan bibliografi seni dan budaya di lingkungan perpustakaan perguruan tinggi seni di Indonesia.

Prestasi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta tidak berakhir dengan memperoleh predikat sebagai PUSYANDI (Pusat Layanan Disiplin Ilmu) seni dan budaya. Pada tahun 2014 ada 2 pustakawan di UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berhasil memperoleh dana penelitian dari Perpustakaan Nasional RI. UPT Perpustakaan dan Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta melakukan kerjasama yang diwujudkan dalam pendanaan terhadap penelitian-penelitian para pustakawan ISI Yogyakarta. Pada tahun 2014 salah seorang staf UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, yakni Heri Abi Burachman Hakim, S.Ip. berhasil masuk dalam 15 besar pemilihan pustakawan berprestasi Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi di Jakarta. Prestasi lain yang berhasil diraih adalah UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah terakreditasi dengan nilai "A" oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ditahun 2015 dan dapat dipertahankan kembali pada tahun 2018.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta mempunyai visi dan misi yang harus dijalankan. Visi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta adalah mewujudkan Perpustakaan sebagai penyedia informasi bidang seni dan

budaya yang lengkap dan relevan untuk mendukung Tri Dharma Perguruan Tinggi dan mewujudkan perpustakaan sebagai pusat pelayanan disiplin ilmu bidang seni dan budaya. Adapun misi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta adalah menyediakan koleksi dan sumber informasi bidang seni dan budaya yang dibutuhkan pemustaka antara lain :

- a. Menyelenggarakan proses pengelolaan koleksi dan informasi dalam rangka mewujudkan layanan prima perpustakaan
- b. Meningkatkan mutu layanan perpustakaan yang berorientasi pemustaka (cepat, tepat, dan mudah)
- c. Mengoptimalkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam layanan perpustakaan, pelestarian dan pendokumentasian karya seni tradisi
- d. Mengembangkan kerja sama secara aktif dengan perpustakaan dan lembaga-lembaga penyedia informasi lainnya
- e. Mengembangkan perpustakaan berbasis Standar Nasional Indonesia (SNI) Perpustakaan Perguruan Tinggi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta berada di pusat tempat perkuliahan dan menempati salah satu gedung di lingkungan ISI Yogyakarta yang beralamat di Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Gedung UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta terdiri dari 4 (empat) lantai. Adapun fungsi masing-masing lantai sebagai berikut:

Sumber: Data UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta per 2 Januari 2019

Nama Lantai	Fungsi Ruang
Lantai I	Ruang Kepala UPT Perpustakaan, Ruang Layanan Sirkulasi dan Terbitan Berkala Baru, Ruang Tata Usaha dan Keuangan
Lantai II	Ruang Pengolahan Bahan Pustaka, Layanan Tugas Akhir dan Audio Visual, Ruang Mushola
Lantai III	Ruang Pertemuan / Seminar
Lantai IV	Ruang Layanan Referensi, Terbitan Berkala, dan Pemesanan Fotocopy

Koleksi yang dimiliki UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta antara lain buku teks dan buku referensi, tugas akhir (skripsi, tesis, disertasi, laporan D3, laporan D4, dan laporan penelitian), terbitan berkala (jurnal, majalah, buletin, dan surat kabar), dan sumber daya elektronik (e-book, DVD tugas akhir dan karya mahasiswa, repository dan e-journal). Sampai dengan bulan Desember 2018 jumlah koleksi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta adalah sebagai berikut:

NO	Jenis Koleksi	Jumlah Judul	Jumlah Eksemplar
1	Buku Teks	34.543	56.879
2	Skripsi	10.130	11.304
3	Tesis	1.045	1.045
4	Disertasi	95	95
5	Penelitian	1.073	1.144
6	Laporan D4	2	2
7	Laporan D3	294	294
8	Majalah	541	9.117
9	Jurnal Cetak	104	1.298
10	Buletin	42	688
11	Terbitan Berkala lain	24	662
12	Koran	7	12.600
13	Tabloid	2	480
14	CD Buku	439	539
15	CD Majalah	705	705
NO	Jenis Koleksi	Jumlah Judul	Jumlah Eksemplar
16	CD Karya Tulis	6.334	6.334
17	CD Jurnal	1.940	1.940
18	CD Karya Seni	564	564

Keanggotaan di UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta terdiri dari sivitas akademika ISI Yogyakarta (mahasiswa, dosen, dan karyawan).

Sampai bulan Desember 2018 jumlah anggota sebanyak 8.926 orang. Anggota dapat memanfaatkan semua layanan dan koleksi yang ada di perpustakaan. Untuk pengunjung dari luar ISI Yogyakarta dapat memanfaatkan layanan perpustakaan tetapi terbatas hanya dapat memanfaatkan layanan baca ditempat dan *fotocopy*. Untuk dapat mengakses layanan tersebut dengan terlebih dahulu menunjukkan kartu kartu sakti/FKP2T, kartu JLA, dan kartu identitas yang sah dan masih berlaku.

2. Koleksi *Repository* Dan Layanan Digital

Istilah *repository* institusi menurut Reitz adalah satu set layanan yang ditawarkan oleh universitas atau kelompok perguruan tinggi untuk anggota komunitas untuk pengelolaan dan penyebaran materi ilmiah dalam format digital yang diciptakan oleh institusi dan anggota masyarakat, seperti *e-prints*, laporan teknis, tesis, dan disertasi, data set, serta bahan ajar (Ulumi, 2016). Apabila berbicara tentang *repository*, maka tidak akan bisa dipisahkan dengan *digital repository*.

Proses digitalisasi merupakan proses alih media koleksi dari format tercetak menjadi format digital (Pendit, 2007:241). Koleksi digital tersebut kemudian dikelola dan dikumpulkan dalam suatu wadah (pusat data/server) agar dapat dimanfaatkan atau diakses oleh pemustaka secara cepat dan tepat. Di lingkungan perguruan tinggi *digital repository* ini dapat digunakan untuk mengumpulkan, melestarikan, dan menyebarluaskan hasil penelitian dan karya intelektual institusi dalam format digital secara *online* ataupun *offline*. Konten *repository* institusi yang terkumpul ini juga dapat dimanfaatkan kembali untuk menunjang kegiatan akademik dan penelitian.

Di UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta koleksi *repository* meliputi skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian dosen, laporan penelitian pustakawan, laporan karya mahasiswa, laporan diploma 3 dan diploma 4, buku yang ditulis para dosen, prosiding seminar, katalog pameran, artikel jurnal, dan makalah. Selain itu terdapat karya intelektual lain berupa karya kreasi seni seperti hasil pementasan seni pertunjukan wayang, tari, musik, video film pendek, aplikasi game, dan sebagainya.

Dalam konteks manajemen konten, hal yang paling penting adalah bagaimana mendapatkan konten secara berkesinambungan. Oleh karena itu UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta mewajibkan para mahasiswa

yang akan lulus studi untuk menyerahkan karya dan tugas akhirnya di perpustakaan. Karya dan tugas akhir yang harus dikumpulkan dalam bentuk *hardcopy* dan *softcopy* yang terdiri dari naskah tugas akhir, naskah publikasi, dan karya. Kewajiban mahasiswa untuk mengumpulkan karya tugas akhir dalam bentuk *softcopy* ini mulai diberlakukan pada tahun 2013 sehingga untuk koleksi *repository* institusi yang diterbitkan tahun 2013 ke atas telah ada *softcopy*nya.

Sedangkan *repository* institusi yang diterbitkan sebelum tahun 2013 belum ada *softcopy*nya sehingga perlu dilakukan proses alih media ke dalam bentuk digital. Proses alih media koleksi *repository* institusi di UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta dilakukan secara bertahap pada setiap tahunnya dengan dibiayai pada mata anggaran perawatan bahan pustaka. Perpustakaan juga melakukan kerjasama dengan lembaga penelitian ISI Yogyakarta sehingga hasil-hasil penelitian para dosen dan pustakawan selalu dikirimkan ke perpustakaan baik dalam bentuk *softcopy* maupun *hardcopy* dan dikelola sebagai koleksi *repository* yang dapat diakses secara *online*.

Adanya surat edaran dari Dirjendikti nomor 2050/E/T/2011 mengenai kebijakan unggah *repository* institusi dan jurnal maka setiap *repository* institusi baik dosen maupun mahasiswa wajib di unggah secara *online*. Hal ini mendorong bertambahnya koleksi *repository* institusi setiap tahunnya. Koleksi *repository* dalam bentuk tercetak di UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta sampai dengan bulan Desember 2018 sebanyak 12.639 judul dan 13.884 eksemplar. Koleksi dalam bentuk *softcopy* sebanyak 9.982 judul dan 10.082 keping DVD. Jumlah koleksi yang sudah diupload di website <http://digilib.isi.ac.id> sebanyak 3.790 judul (data 1 Pebruari 2019).

Masih banyak koleksi *repository* yang belum dialihmediakan dalam bentuk digital dan belum dapat diakses secara *online*. Oleh karena itu perlu adanya penganggaran, sarana pendukung, dan SDM yang memadai untuk menyelesaikan kegiatan alihmedia ini. Apabila semua koleksi *repository* institusi telah dialihmediakan dalam bentuk digital dan dapat diakses secara *online*, maka kekayaan informasi di perpustakaan dapat dengan mudah diakses oleh pemustaka dan koleksi yang ada akan lebih terjaga kelestariannya, selain itu secara keilmuan juga akan semakin cepat berkembang.

Di UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk dapat mengakses koleksi digital dapat melalui website <http://digilib.isi.ac.id>. tetapi ada kebijakan mengenai unggah/*upload* koleksi *softcopy repository* institusi ini yakni tidak semua koleksi *repository* institusi yang ditampilkan dapat di *download* oleh semua pemustaka. Hanya bagian cover, daftar isi, abstrak, bab 1, bab penutup, dan daftar pustaka saja. Hal ini berkaitan dengan hak cipta yang harus dijaga. Apabila pemustaka ingin membaca koleksi secara lengkap maka pemustaka harus berkunjung ke UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta secara langsung pada jam buka layanan perpustakaan. Untuk koleksi artikel, prosiding, dan karya lain yang mana penulis atau pencipta karya memberikan izin kepada perpustakaan untuk tulisan atau karyanya dapat diakses secara penuh dan dapat di *download* maka perpustakaan akan menyediakannya dalam bentuk *free download* dan pemustaka dapat mendownloadnya secara bebas.

3. Koleksi Journal Online, Koleksi Data Base, dan Layanan Penelusurannya

Di Institut Seni Indonesia ada 22 jurnal *online* yang dapat diakses oleh pemustaka. Jurnal *online* tersebut dikelola oleh masing-masing redaksi dan didukung *IT support*-nya oleh UPT Perpustakaan dan UPT Komputer. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta menyediakan *server* untuk menyimpan jurnal *online* tersebut dan ikut mengelola sebagai admin dari semua jurnal yang ada. Di ISI Yogyakarta hampir semua program studi mempunyai jurnal *online* yang dapat diakses dengan alamat <http://journal.isi.ac.id>.

Dari 22 jurnal yang ada di ISI Yogyakarta ada yang telah terakreditasi yaitu *Journal of Urban Society's Arts*, *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, dan *International Journal of Creative and Arts Studies*. Dengan telah terakreditasinya jurnal tersebut. maka dari aspek mutu, jurnal tersebut berkualitas dan kredibel. Oleh karena itu jurnal yang terakreditasi layak untuk menjadi sumber rujukan informasi dalam penulisan karya-karya ilmiah. Untuk jurnal yang belum terakreditasi juga dapat dijadikan rujukan dalam penulisan ilmiah, walaupun lebih mengutamakan yang telah terakreditasi. Artikel yang dipublikasi dalam jurnal tentu saja telah melalui proses seleksi, review, dan editing dari redaksi sehingga kualitas artikel tentu saja tetap terjaga kualitasnya.

UPT Perpustakaan mempunyai sarana penelusuran informasi koleksi melalui OPAC (*Online Public Access Catalog*) yang beralamat di <http://opac.isi.ac.id> (perpustakaan pusat) dan <http://opac.pasca.isi.ac.id> (perpustakaan pascasarjana). Selain itu disediakan OPAC versi *mobile* yang aplikasinya dapat di unduh di *playstore*. Dengan menggunakan OPAC, maka pemustaka dapat mengetahui ketersediaan koleksi yang dibutuhkan tanpa harus datang ke perpustakaan karena merupakan katalog *online* yang dapat diakses dimana saja, kapan saja selama terhubung dengan internet.

Dalam memberikan layanan peminjaman dan pengembalian menggunakan aplikasi SLiMS (*Senayan Library Management System*) yang terintegrasi dengan OPAC sehingga kondisi ketersediaan koleksi dapat diketahui secara *realtime* dan jika koleksi sedang dipinjam, maka akan diketahui kapan koleksi tersebut akan kembali. OPAC juga dapat untuk menelusur koleksi tugas akhir mahasiswa yang di dalam data bibliografinya telah dilengkapi *softcopy* naskah publikasi tugas akhir yang dapat di *download* dan dibaca oleh pemustaka terutama pada koleksi tugas akhir mulai tahun 2018.

Informasi yang diperoleh pemustaka juga dapat berasal dari luar perpustakaan. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta yang berada di bawah Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi pada setiap tahunnya telah dilanggankan data base *online* diantaranya Proquest, EBSCO dan Cengage. Banyak informasi yang disediakan oleh data base *online* yaitu berupa artikel jurnal, artikel *magazine*, *book review*, *trade publication article*, *book* dan *ebook*.

Untuk bidang/subjek yang dilanggan diantaranya bidang seni dan humaniora, bidang sejarah dan arkeologi, bidang bahasa dan sastra, bidang teknik, bidang psikologi, bidang pertanian, dan bidang ekonomi. *Data base online* ini dapat diakses di perpustakaan maupun di luar perpustakaan. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta pada saat ini menyediakan 3 komputer untuk mengakses *data base online* ini dan jika menemui kesulitan, maka pustakawan yang ada akan siap mendampingi. Untuk dapat mengakses *data base* tersebut dapat membuka *website* dengan alamat seperti dalam tabel di bawah ini :

NO.	NAMA DATA BASE
1.	ProQuest : URL : https://search.proquest.com/
2.	Cengage : URL : http://infotrac.galegroup.com/default/USERNAME
3.	Ebsco : URL: http://search.epnet.com/
4.	Pencarian terpadu : URL: ristekdikti.summon.serialssolutions.com
5.	Pencarian terpadu : URL: http://simlitabmas.dikti.go.id/ejournal/diktisearchbox.html
6.	The MIT Press Journals : URL: https://www.mitpressjournals.org

Untuk memperkaya koleksi yang ada di UPT Perpustakaan, maka sumber informasi tidak hanya yang ada di dalam perpustakaan. Diperlukan juga dari perpustakaan luar dengan memanfaatkan kerjasama silang layan dan katalog bersama. Ada beberapa kerjasama yang dilakukan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta di antaranya:

a. Forum Kerjasama Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri (FKP2TN) dan Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI)

FKP2TN beranggotakan 25 perpustakaan dari PTN di Jawa dan 4 PTN di luar Jawa sedangkan FPPTI beranggotakan perpustakaan dari perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Melalui kerjasama ini secara nyata diwujudkan dalam rangka peningkatan kualitas SDM pustakawan dengan menyelenggarakan kegiatan seminar dan pelatihan. Selain itu kerjasama juga diwujudkan dalam bentuk silang layan antar perpustakaan. Pemustaka yang berasal dari perpustakaan anggota FKP2TN dapat menggunakan kartu sakti untuk mengakses dan memanfaatkan layanan perpustakaan anggota FKP2TN.

b. Jogja Library for All (JOGJALIB)

Jogjalib beranggotakan 40 perpustakaan yang ada di Yogyakarta. Kerjasama ini diwujudkan dalam bentuk silang layan dan katalog bersama. Pemustaka dapat memanfaatkan kartu JLA untuk mengakses dan memanfaatkan layanan yang ada di perpustakaan anggota JLA. Selain itu bentuk kerjasama perpustakaan ini diwujudkan dalam bentuk katalog bersama. Melalui katalog bersama ini semua koleksi yang ada di 40 perpustakaan anggota JLA dapat ditelusur, diketahui informasi keberadaanya, dan ketersediaannya

sehingga memudahkan dalam temu kembali informasi yang dibutuhkan pemustaka. Katalog bersama ini dapat diakses dengan membuka *website* <http://jogjalib.com>.

c. Forum Perpustakaan Seni

Melalui forum kerjasama antar perpustakaan seni yang ada di Indonesia diantaranya perpustakaan dari ISI Yogyakarta, ISI Surakarta, ISBI Bandung, IKJ Jakarta, ISI Denpasar, dan ISI Padangpanjang. Bentuk kerjasama yang dilakukan adalah melalui pameran bersama koleksi pustaka seni, katalog bersama (saat ini *offline*), pertukaran informasi koleksi untuk saling melengkapi seperti pertukaran journal cetak, dan sebagainya.

d. Kerjasama dengan Perpustakaan Nasional.

Perpustakaan Nasional merupakan perpustakaan pembina dari semua perpustakaan yang ada di Indonesia. Sebagai Pembina, maka pemustaka yang ada di perpustakaan binaan dapat memanfaatkan koleksi yang ada di sana. Pemustaka di ISI Yogyakarta dapat mengakses koleksi digital yang dimiliki seperti terbitan berkala, bahan kartografis, bentuk mikro, manuskrip, monograf, bahan grafis, rekaman audio, rekaman video, film, dan repository kebijakan Indonesia. Perpustakaan Nasional juga menyediakan *eResources* seperti jurnal, ebook, dan karya-karya referensi *online* lainnya. Untuk mengakses koleksi digital dan *eResources* dapat dilakukan dengan membuka *website* <http://perpusnas.go.id>. Perpustakaan Nasional juga menyediakan koleksi dalam bentuk ebook yang dapat diakses melalui iPusnas.

e. Pangkalan Data Jurnal Ilmiah Indonesia (ISJD)

Melalui pangkalan data ini pemustaka di ISI Yogyakarta dapat mengakses berbagai artikel dari kumpulan jurnal ilmiah yang terbit di Indonesia dan diserahkan ke PDII-LIPI untuk didiseminasikan. Sampai Januari 2017 tercatat lebih dari 8.000 jurnal ilmiah yang diterbitkan dan tidak kurang dari 5.000 jurnal yang secara kontinyu mengirimkan terbitannya ke PDII-LIPI. Jurnal yang saat ini dapat diakses yaitu 14,676 jurnal baik dari Perguruan Tinggi maupun Lembaga Penelitian dengan lebih dari 379,333 judul artikel. Untuk mengakses artikel journal ini dapat membuka *website* <http://isjd.pdii.lipi.go.id/>.

f. **Indonesian Publication Index atau portal Garuda (Garuda Garba Rujukan Digital)**

Indeks Publikasi Indonesia (IPI) atau yang saat ini menjadi portal Garuda dirancang sebagai media untuk menelusuri, mengindeks, mengabstraksikan, memantau, dan meningkatkan standar publikasi ilmiah di Indonesia. Saat ini, ada lebih dari 3000 jurnal Indonesia untuk dimasukkan dalam basis data IPI. Melalui IPI ini para akademisi dan peneliti Indonesia dapat mengetahui artikel dan hasil penelitian yang telah ada dan dapat menjadi bahan rujukan. IPI ini pada saat ini telah digabung oleh Kemenristekdikti dalam portal Garuda dan dapat diakses di website <http://id.portalgaruda.org> atau <http://garuda.ristekdikti.go.id>.

g. **Indonesia OneSearch atau IOS**

Indonesia OneSearch merupakan sebuah pintu pencarian tunggal untuk semua koleksi publik dari perpustakaan, museum, dan arsip di seluruh Indonesia. Koleksi yang ada di Indonesia OneSearch berupa data buku, journal, audio video, *repository*, laporan penelitian, dan sebagainya. Selain itu, portal ini juga menyediakan akses ke sumber elektronik internasional (*e-resources*) yang dilanggan oleh Perpustakaan. Untuk mengakses Indonesia OneSearch dapat membuka website di <http://onesearch.id/>.

h. **Ijogja**

Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY memberikan hak akses kepada pemustaka yang ada di ISI Yogyakarta untuk dapat membaca koleksi *ebook* serta dapat dipinjam secara *online*. Media yang digunakan adalah iJogja yang dapat diakses melalui website <http://ijogja.id/> dan dapat di *install* di *smartphone* dan komputer *desktop*. Peminjaman *ebook* dilakukan secara *online* dan dapat diperpanjang serta terkoneksi dengan jejaring sosial sehingga antar pengguna dapat berinteraksi/terkoneksi.

D. Penutup

Keberadaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta sebagai jantungnya perguruan tinggi di ISI Yogyakarta haruslah tetap berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan pemustaka. Berbagai pengembangan dan peningkatan yang harus dilakukan adalah dalam peningkatan koleksi, Sumber Daya Manusia, sarana prasarana, pendanaan dan yang tak kalah penting adalah membangun jaringan kerjasama antar perpustakaan dan penyedia data/informasi lainnya.

Dalam era revolusi industri 4.0 semua hal terjadi dengan cepat dan tersistematis karena didukung oleh kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) yang mengakibatkan adanya *big data*, karena kegiatan tidak lepas dari *internet of things* (IoT) dengan berbagai media penyimpanan seperti layanan berbasis *cloud*. Hal ini mendorong perpustakaan harus terus berinovasi agar dapat memberikan layanan prima terhadap pemustaka dengan menyediakan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka baik dari internal perpustakaan maupun dari luar perpustakaan, selain itu layanan yang ada di perpustakaan harus terus dikembangkan agar dapat diakses secara cepat, tepat, dan mudah.

Daftar Pustaka

- Advernesia. 2019. "Apa Itu Big Data Dan Big Data Analytics." <https://www.advernesia.com/blog/data-science/apa-itu-big-data-dan-big-data-analytics/>. Diakses tanggal 16 Februari 2019 jam 10.35 WIB.
- Agriphina, Almira. 2019. "Mengenal 3 Jenis Layanan Cloud Computing." <http://blog.lintasarta.net/article/jenis-layanan-cloud-computing/>. Diakses tanggal 16 Februari 2019 jam 11.05 WIB.
- Bando, Muhammad Syarif. 2019. "Perpustakaan Kini Masuki Era Industri 4.0." <https://www.perpusnas.go.id/newsdetail.php?lang=id&id=1807180656150YmzvqiSRh>. Diakses tanggal 16 Februari 2019 jam 11.35 WIB.
- Fauzi Rahmadzani, Rifqi. 2019. "Mengenal Apa Itu AI (Artificial Intelligence/kecerdasan Buatan)." <https://rifqifai.com/mengenal-apa-itu-ai-artificial-intelligence-kecerdasan-buatan/>. Diakses tanggal 16 Februari 2019 jam 13.45 WIB.
- Pendit, Putu Laxman. [et.al]. 2007. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung seto.
- Rodliyah, Ummi. 2012. "Perpustakaan Digital dan Prospeknya Menuju Resource Sharing." *Visi Pustaka* 14(1): 39-47.

Sanjaya, Ridwan. "Library 4.0 Untuk Perpustakaan Masa Depan." *suaramerdeka*: 4. <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/85603/library-40-untuk-perpustakaan-masa-depan>. Diakses tanggal 17 Pebruari 2019 jam 09.15 WIB.

Ulumi, Bahrul. 2016. "Institutional Repository (IR) Perguruan Tinggi." Diakses tanggal 17 Pebruari 2019 jam 14.15 WIB.

Yasha. 2019. "Internet of Things: Panduan Lengkap." <https://www.dewaweb.com/blog/internet-of-things/>. Diakses tanggal 16 Pebruari 2019 jam 09.15 WIB.

Website resmi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta <http://lib.isi.ac.id>

DARI KARYA MAESTRO HINGGA GENERASI MILENIALDIGITAL:

Refleksi Perjalanan Galeri R.J. Katamsi sebagai
Representasi Galeri Seni Akademik

Pendahuluan

Galeri R.J. Katamsi merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang berada di bawah tanggung jawab koordinasi Pembantu Rektor I (Bidang Akademik) ISI Yogyakarta. Galeri ini menempati sebuah gedung berlantai empat dengan kapasitas tampungan ratusan karya seni rupa yang terpamerkan, baik berupa karya dua dimensi, tiga dimensi, instalasi, *video art* hingga *new media art*. Galeri yang bersanding dengan Perpustakaan ISI Yogyakarta ini menggunakan bangunan yang disebut dengan "gedung kembar". Keduanya disatukan dengan jembatan lengkung. "Gedung kembar" atau "jembatan lengkung" ini bila dikaitkan dengan garis imajiner Kraton Yogyakarta merupakan "jalan tembus" dari Panggung Krapyak menuju Pantai Parangtritis.

Galeri yang diresmikan oleh Direktur Jenderal Pendidikan, Prof. Dr. Bambang Soehendro, M.Sc., DE.Sc. pada Kamis, 23 Juli 1998 ini diproyeksikan menjadi galeri akademik yang menghadirkan karya-karya terbaik hasil dari pendidikan seni, baik dari unsur mahasiswa, dosen maupun alumni ISI Yogyakarta. Sejak diresmikan hingga 2013 galeri ini semula hanya bernama "UPT Galeri ISI Yogyakarta".

Pada tahun 2013, timbul aspirasi dan keinginan pimpinan galeri didukung oleh dewan kurator galeri untuk menyematkan nama tokoh seni rupa sebagai nama/penanda ikonik galeri seni ISI Yogyakarta. Nama yang tepat dengan ketokohan yang terakui tentu akan membangun kharisma untuk galeri kampus ISI Yogyakarta. Setelah melalui proses dialog yang panjang dan intensif antara pengelola galeri dengan pimpinan ISI Yogyakarta serta persetujuan sidang senat ISI Yogyakarta, maka diputuskan untuk menyematkan nama R.J. Katamsi sebagai nama dari galeri ISI Yogyakarta.

R.J. Katamsi sangat layak dan pantas menjadi nama galeri seni ISI Yogyakarta. R.J. Katamsi lahir di Banjarnegara 1913. Ia merupakan salah satu penggagas dan pendiri Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta pada 1950. Selain pernah menjabat sebagai Direktur ASRI Yogyakarta perdana, ia juga pernah membuat logo Universitas Gadjah Mada pada 1950. Setamat berkuliah di *Academie voor de Beeldende Kunsten Middlebaar Onderwijs Den Haag* (1922) hingga akhir hayat pria yang pernah dekat dengan R.M. Sosrokartono (kakak dari pahlawan nasional R.A. Kartini) ini tetap melakukan laku kreatif dengan berkarya melukis dan berkarya kriya serta mendapat sejumlah penghargaan penting.

Pemberian nama Galeri ISI Yogyakarta menjadi Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta diresmikan oleh Rektor ISI Yogyakarta, Dr. M. Agus Burhan, M.Hum pada Sabtu, 30 Mei 2015. Tepat pada saat Peringatan Dies Natalis XXXI ISI Yogyakarta. Dengan nama baru ini, Galeri R.J. Katamsi menjadi ruang galeri akademik unggulan yang menjadi rujukan dalam pelaksanaan pameran dengan materi karya seni terbaik serta wacana seni yang bermutu di dalam menghadirkan pengetahuan bagi publik dunia seni rupa Indonesia dan internasional.

Dinamika Pengelolaan Galeri R.J. Katamsi

Tampuk pimpinan Galeri Seni ISI Yogyakarta telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan. Sejumlah nama yang pernah memimpin atau kepala galeri ISI Yogyakarta antara lain: Drs. Soewardi (1998-2006), Bambang "Toko" Witjaksana., M.Sn. (2007-2010), Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. (2010-2012), dan A. Sujud Dartanto, M.Hum. (2012). Pada periode 2012 hingga sekarang Galeri Seni ISI Yogyakarta dipimpin oleh I Gede Arya Sucitra, S.Sn, M.A, dibantu oleh seorang sekretaris yakni Zulisih Maryani, M.A. (menjabat 2013-2017). Periode 2017 hingga sekarang yang menjabat sebagai sekretaris adalah Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

Dalam hal manajemen pameran dan proses kuratorial, galeri diperkuat oleh barisan dewan kurator dalam mengelola pameran seni. Dewan Kurator

periode 2013-2018 yakni Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., Drs. Anusapati, M.F.A, dan Gregorius Arya Dipayana, M.Sn. Keberadaan dewan kurator tersebut memiliki posisi penting membantu pengelolaan kegiatan Galeri R.J. Katamsi menuju manajemen yang lebih profesional dengan kualitas pameran yang terseleksi. Setelah lima tahun membantu mengelola segala kegiatan dan presentasi seni berkaitan dengan kuratorial, maka tahun 2019 dilaksanakan regenerasi dewan kurator dan juga penambahan. Dewan Kurator periode 2019 hingga sekarang antara lain Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., Bambang 'Toko' Witjaksono, M.Sn., Dr. Irwandi, M.Sn., Terra Bajraghosa, M.Sn., dan Budi Hartono, M.Sn. Keberadaan lima dewan kurator Galeri R.J. Katamsi ini akan menjadi sumber inspirasi pengelolaan kuratorial dan penggerak hadirnya kualitas pameran yang bermutu dan memiliki potensi edukasi penting bagi dunia pendidikan seni di Indonesia.

Dalam pengelolaan manajemen galeri, tentunya harus disesuaikan dengan visi misi galeri yang menjadi aktualisasi dari visi misi ISI Yogyakarta. Visi Misi ini disusun dan dirancang semenjak 2013 oleh pimpinan galeri bersama dewan kurator galeri, hingga sekarang visi misi tersebut menjadi pedoman galeri dalam pengelolaan kegiatan yang bersifat internal maupun eksternal. Visi UPT. Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta adalah: UPT Galeri Seni ISI Yogyakarta adalah ruang kegiatan seni yang mengukuhkan eksistensi ISI Yogyakarta sebagai pusat unggulan (*center of excellence*) di bidang seni.

Misi UPT Galeri R.J. Katamsi adalah: (1) menyajikan karya-karya seni yang berkualitas dari para seniman yang sudah teruji prestasi dan reputasinya; (2) menjalankan peran sebagai media penghubung antara ISI Yogyakarta dengan lembaga, komunitas seni serta masyarakat luas di luar kampus dalam upaya bersama mengembangkan dan memajukan seni; (3) membangun wacana seni dalam bentuk forum ilmiah; (4) mendukung atmosfer akademik dan mengembangkan tradisi intelektual melalui produksi pengetahuan; dan (5) meningkatkan apresiasi seni masyarakat.

Pada tahun-tahun awal pengelolaan galeri ini, persoalan utama yang dihadapi adalah ketersediaan dan kekurangsiapan terhadap kelengkapan maupun kelayakan fasilitas sarana dan prasarana sebagai galeri seni yang representatif/ideal. Beberapa persoalan yang muncul meliputi pembagian ruang yang kurang ideal disebabkan oleh banyaknya sekat kaca, tampilan jendela dan juga pilar dalam ruangan. Demikian juga sarana kelistrikan yang tidak stabil dan terdistribusi dengan merata pada setiap lantai hingga fasilitas penerangan ruangan dengan ketersediaan lampu spot karya, pendingin ruangan dan penjagaan keamanan. Ini merupakan sebuah tantangan dalam pengelolaan galeri seni yang bernaung di bawah pendanaan murni dari negara melalui APBN.

Dengan niatan yang baik, kesabaran, dan kehendak untuk memajukan dan meningkatkan kualitas Galeri Seni ISI Yogyakarta serta melalui koordinasi dengan berbagai pihak, kerjasama dan semangat kebersamaan membangun komitmen yang kuat dari pimpinan ISI Yogyakarta, maka tidak ada sesuatu yang tidak mungkin diwujudkan. Dengan berbagai usaha, perbaikan fasilitas galeri melalui proyek renovasi tahunan dapat dilaksanakan. Ruang galeri direnovasi dengan penambahan spasi ruangan, penutupan jendela dan sekat kaca, pergantian keramik lantai dengan cor beton dan lantai kayu parket. Demikian juga melengkapi sarana strategis untuk penerangan pameran seperti tersedianya ratusan lampu spot LED kualitas terbaik lengkap dengan instalasi rel, jaringan instalasi listrik yang memadai (berikut cadangan listrik dengan genset). Dalam ruangan telah tersedia pendingin udara yang baik di lantai 1 dan 2. Ke depan akan ditingkatkan jumlahnya hingga terpenuhi pendingin ruangan di lantai 3 dan 4. Ini merupakan hasil komitmen bersama antara manajemen galeri dengan pimpinan ISI Yogyakarta untuk memiliki sebuah galeri seni akademik representatif yang berstandar internasional.

Refleksi Kegiatan Tahunan Galeri

Tulisan reflektif perjalanan kegiatan tahunan Galeri R.J. Katamsi akan diawali dari pengelolaan pameran internal tahunan semenjak 2013 hingga periode terkini 2019. Secara umum, kegiatan pameran seni rupa di Galeri R.J. Katamsi dibagi menjadi dua bagian yakni pertama, pameran internal yakni pameran yang diadakan oleh sivitas akademika ISI Yogyakarta seperti pameran mahasiswa, staf pengajar/dosen, kegiatan prodi/fakultas dan pameran yang diinisiasi manajemen galeri. Kedua, pameran eksternal, yakni proposal pameran yang diajukan oleh pihak luar kampus seperti dari instansi negara, komunitas seni, alumni, galeri, maupun kelompok seni lainnya. Oleh karenanya, bisa dikatakan selama setahun, Galeri R.J. Katamsi dipadati dengan berbagai kegiatan, baik pameran seni rupa, workshop seni, *artist talk*, seminar dan diskusi seni. Rata-rata 10-14 *main event* pameran seni berikut dengan berbagai *side event* sebagai penunjang pameran.

Berikut dipaparkan perjalanan reflektif kegiatan tahunan galeri yang nantinya akan memberikan gambaran dasar akan latar belakang pameran dan panorama keunikan dari masing-masing konsep karya, penciptaan, dan wacana seni yang diterkandung didalamnya.

1. "Tegangan: Sosok/Artikulasi", 2013

Pada tahun 2013, diadakan dua kegiatan pameran internal tahunan galeri yang berjudul "Tegangan: Sosok/Artikulasi" dan "Figurasi". Pameran seni "Tegangan: Sosok/Artikulasi" dilaksanakan pada tanggal 27 September hingga

18 Oktober 2013 di Galeri Seni ISI Yogyakarta. Pameran dibuka secara resmi oleh Dekan FSR ISI Yogyakarta, Dr. Suastiwati, M.Des. Ini merupakan pameran kali pertama, di mana dosen Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB berkolaborasi bersama dalam satu ruang pameran. Pameran ini bertujuan menandai perkembangan terkini karya dan wacana seni atas karya dosen seni dari kedua perguruan tinggi seni terkemuka di Indonesia. Dengan demikian tampak kreativitas para dosen sebagai aset penting sumber pengetahuan dan wacana seni dalam atmosfer perkembangan pendidikan seni rupa Indonesia.

Beberapa pertanyaan kritis muncul seiring hadirnya pameran ini. Bagaimana posisi pergulatan estetika itu saat ini setelah masing-masing dosen senior yang menjadi garda depan dialektika seni rupa Indonesia tersebut banyak yang sudah pensiun dan almarhum? Apakah masih ada pencirian yang khas dan partikuler atas posisi wacana karya Bandung dan Yogyakarta yang nampak dari karya-karya seni staf pengajarnya? Inilah sisi yang menarik yang bisa diungkap dalam pameran seni rupa yang bertajuk "Tegangan: Sosok/ Artikulasi". Tujuannya untuk menandai kembali proses perubahan dan perkembangan karya dan pemikiran antara staf pengajar FSR ISI Yogyakarta dan FSRD ITB melalui karya-karya penciptaan terbaiknya. Pameran ini memberikan cakrawala baru dalam memandang hubungan dialektika seni yang berkembang di antara karya seni kontemporer dari dosen-dosen termutakhir antara keduanya.



Tiga pembicara (dari kanan): Dr. ST. Sunardi, M.Hum., Drs. Anusapati, M.F.A., dan Aminuddin Th. Siregar, M.Sn. dan moderator (paling kiri): Rain Rosidi, S.Sn.

Kuratorial pameran melibatkan dua orang kurator yang bertugas membangun konsep pembacaan atas karya para dosen dan manajemen pameran. Keduanya adalah Dr. Soewarno Wisetrotomo, M.Hum. dari ISI

Yogyakarta dan Dr. Andryanto Rikrik Kusmara, S.Sn., M.Sn. dari FSRD ITB. Adapun *side event* pameran ini adalah diskusi seni dengan tema IPTEKS/ IPTEXT dilaksanakan pada Rabu, 9 Oktober 2013 di Gedung Kuliah Umum Ajiyasa, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, dengan menghadirkan tiga pembicara, yaitu Dr. S.T. Sunardi, Drs. Anusapati, M.F.A., dan Aminuddin T. Siregar, M.Sn. dan sebagai moderator Rain Rosidi, S.Sn.



Dosen FSR ISI Yogyakarta dan FSRD ITB ketika pembukaan Pameran "Tegangan: Sosok/ Artikulasi"

2. "Figurasi", 2013

Pameran "Figurasi" dilaksanakan pada 10-20 Desember 2013 di Galeri Seni ISI Yogyakarta, dikuratori oleh Drs. Anusapati, M.F.A dan diikuti oleh 13 seniman alumni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Pameran ini menampilkan 13 karya seni patung dan 6 karya seni lukis. Karya-karya yang ditampilkan berasal dari seniman alumni STSRI 'ASRI' dan ISI Yogyakarta. Seniman peserta pameran "Figurasi" antara lain: Abdi Setiawan, Budi Kustarto, Dunadi, Haris Purnama, Ichwan Noor, Ivan Sagita, Joni Basri, Setyo Priyo Nugroho, Sigit Santosa, Teguh Supriono, Wahyu Santosa, Win Dwi Laksono, Yuswantoro Adi.

Diantaranya dihadirkan karya seni rupa (lukis, patung, grafis) kontemporer yang berbasis representasi figur realistik- fotografik, yang memperlihatkan selain keterampilan teknik, juga kekuatan penggunaan citra figur secara kreatif sebagai idiom utama dalam karya-karyanya. Pameran ini menjadi ajang untuk memamerkan kemampuan seniman alumni untuk berinteraksi dengan sivitas akademika, publik, dan pasar seni rupa.

Pameran ini dibuka oleh Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.ST., S.U. yang dihadiri oleh para dosen, alumni, budayawan,

seniman, wartawan, mahasiswa dan masyarakat umum. Selain itu pada hari Kamis, 19 Desember 2013 diselenggarakan sasehan guna memperluas wawasan seni rupa bagi civitas akademika dan umum. Tampil sebagai pembicara: Ivan Sagita dan Yuswantoro Adi serta moderator Anusapati.

Anusapati dalam catatan kuratorialnya memaparkan bahwa kekuatan penggambaran figur secara realistik merupakan salah satu ciri dari seni rupa Jogja, yang dimulai sejak masa awal pertumbuhan seni rupa modern Indonesia. Lahirnya PERSAGI, Sanggar Pelukis Rakjat, Pelukis Indonesia Muda dengan tokoh-tokohnya seperti Affandi, Soedjojono, Hendra Gunawan dan lain-lain menjadi tonggak perkembangan seni rupa modern Indonesia yang selanjutnya melahirkan Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) di Yogyakarta. Sebagai sekolah seni tertua di Indonesia yang lahir dari rahim revolusi kemerdekaan Republik Indonesia, ASRI sangat diwarnai oleh semangat kebangsaan yang terwujud dalam usaha mencari ciri "keindonesiaan" di dalam seni rupa. Meskipun secara akademis sekolah ini menganut metode pembelajaran dari Barat, tetapi semangat kebangsaan tersebut, serta spirit kemanusiaan sangat kuat mewarnai pandangan estetik di dalam lembaga pendidikan ini. Inilah yang kemudian menjadi ciri dan sekaligus kekuatan dari praksis penciptaan karya-karya di ASRI yang membedakannya dengan lembaga pendidikan seni lain di Indonesia, seperti di Bandung atau Jakarta.

Spirit nasionalisme ini terutama diwariskan oleh para seniman pelopor lahirnya "seni lukis Indonesia baru", dengan tokohnya Sudjojono di masa awal berdirinya republik ini. Mereka memperkenalkan "realisme" yang merupakan perlawanan atas corak seni lukis yang ada sebelumnya, yaitu seni lukis yang dianggap hanya mengeksploitasi romantisme keindahan alam Indonesia, yang mereka sebut lukisan "mooi Indie". Mereka menganggap corak relisme lebih sesuai menggambarkan realitas yang ada masyarakat ketika itu.

Pengertian "realisme" yang dimaksudkan oleh Sudjojono memang tidak jauh dari pemahaman Realisme dalam seni lukis modern dunia yang dicanangkan oleh Gustav Courbet di akhir abad XIX. Di dalam prinsip Realisme ini, Courbet menegaskan bahwa seni seharusnya mempresentasikan realitas, seperti ungkapannya: "... *painting is an essentially concrete art and can only consist of the presentation of real and existing things*". Ungkapan lain yang terkenal, yaitu: "*Show me an angel, and I will paint one*", menegaskan pentingnya kenyataan yang ada sebagai dasar penciptaan karya seni. Dalam hubungannya dengan hal ini, Sudjojono merasa bahwa gagasan tentang mengangkat realitas nyata yang ada dalam keseharian ini ke dalam ekspresi estetik adalah sesuai dengan kondisi seni lukis Indonesia saat itu: "Realisme bukanlah kepunyaan Barat saja. Realisme adalah kepunyaan kita bersama, kepunyaan tiap-tiap manusia".

Seperti halnya dalam pendidikan seni konservatif, maka penguasaan *skill* sebagai keahlian dasar dianggap memegang peran sangat penting. Di dalam hal ini pendidikan seni di ASRI mengacu pada tradisi pendidikan seni barat yang menggunakan figur manusia sebagai objek, sekaligus subjek kajian di dalam praktek penciptaan karya. Penguasaan menggambar, melukis atau mematung figur manusia di ASRI dianggap merupakan keterampilan dasar yang penting di dalam membentuk kemampuan artikulasi artistik seorang seniman. Keterampilan melukis dan mematung figur secara realistik-fotografik dianggap prasyarat bagi mahasiswa. Sebelum ia bisa beralih kepada corak atau gaya pilihannya. Hal inilah yang kemudian menjadi salah satu faktor kuat di dalam membentuk seniman-seniman lulusan sekolah seni ini.



Suasana pembukaan pameran Figurasi oleh Rektor ISI Yogyakarta

"Figurasi" merupakan kata yang mengandung beberapa makna yang saling berkaitan. Kata ini merupakan alih kata bahasa Inggris *figuration* yang berasal dari kata dasar *figure*, yang berarti sosok (tubuh) atau ujud (benda), selain juga berarti angka. Sedangkan figurasi dapat dimaknai sebagai proses atau perbuatan menggambarkan sosok tubuh manusia ataupun menghadirkan bentuk/ujud secara umum. Sedangkan frasa "*figure of speech*" mengandung pengertian "bentuk ungkapan" (dalam bahasa verbal). Dalam konteks judul pameran ini, Figurasi adalah proses penggambaran sosok tubuh manusia sebagai upaya seniman di dalam menciptakan ungkapan visual yang memuat ide-ide kreatif yang dipergunakan di dalam mengangkat isu-isu yang menjadi perhatian seniman, umumnya adalah yang menyangkut persoalan-persoalan kehidupan.

Baik di dalam seni lukis, seni patung ataupun seni grafis, pilihan atas corak realistik ini tentu juga didasari oleh kemampuan teknis yang harus dimiliki

untuk dapat mendukung kualitas dan kekuatan ungkapan pada karyanya. Kemampuan teknis ini selain didapat dari latihan, pada dasarnya juga dibentuk oleh minat dan dasar kemampuan bawaan, yang disebut bakat. Bakat besar, disertai dengan latihan yang terus-menerus memunculkan penghayatan yang intens atas sosok tubuh dalam berbagai dimensinya, yang senantiasa menjadi perhatian seorang seniman. Intensitas yang didasari oleh pengenalan mendalam pada objeknya tentunya akan memberikan kekuatan pada ungkapan visual karyanya.

Karya-karya dalam pameran ini, baik yang dua dimensional maupun yang berupa patung tiga dimensional menunjukkan hal itu. Berbagai tema digarap, dalam beragam perwujudan, dengan menggunakan kekuatan visual bentuk tubuh. Secara naratif ataupun simbolik, mereka bertutur mengenai isu-isu sosial, lingkungan, hingga persoalan yang sangat personal dalam ungkapan estetik masing-masing yang mencerminkan spirit kekinian.

3. "Manusia dan Waktu: *Memorizing by Heart*", 2014

Kegiatan Pameran dan Penayangan Karya Seni Media Rekam "Manusia dan Waktu: *Memorizing by Heart*" dilaksanakan pada tanggal 20 November hingga 10 Desember di Jogja Gallery, Jalan Pekapalan Nomor 7, Alun-Alun Utara Yogyakarta. Pameran ini dikuratori oleh Irwandi, M.Sn.; dan Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., keduanya merupakan dosen dari Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta. Pameran dibuka secara resmi oleh Direktur Pengembangan Seni Rupa Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya, Kementerian Pariwisata, Dra. Watie Moerany S., M.Hum.

Pameran dan Penayangan Seni Media Rekam adalah kali pertama UPT Galeri Seni ISI Yogyakarta bekerja sama dengan FSMR ISI Yogyakarta karena program-program pameran sebelumnya bekerja sama dengan program studi-program studi di lingkungan Fakultas Seni Rupa (FSR). Dengan pameran dan penayangan karya seni media rekam ini diharapkan menjadi media komunikasi publik melalui karya-karya yang dipamerkan dan ditayangkan untuk diapresiasi oleh masyarakat. Bagi penyelenggara, capaian keberhasilan akan tercermin dari kualitas karya-karya yang dipamerkan dan ditayangkan.

Dalam narasi kuratorialnya, Irwandi dan Greg. Arya memandang topik "Manusia dan Waktu: *Memorizing by Heart*" merupakan tajuk dari pameran seni media rekam, menghadirkan karya-karya yang dapat menjadi penanda akan sebuah waktu dari manusia (kreator) itu sendiri. Manusia merupakan makhluk dengan derajat tertinggi di antara makhluk-makhluk lain yang ada di muka bumi ini. Manusia dibekali dengan akal, pikiran, budi pekerti, dan rasa yang berbeda-beda. Tentunya hal itu membuat manusia menjadi lebih kaya, salah satunya secara pemikiran dan ide-ide kreatif yang muncul dari hasil sebuah pemikiran. Berbekal kemampuan kreativitas pula manusia dapat mengolah ide

tersebut menjadi sebuah produk yang dapat dinikmati oleh manusia lain. Manusia hidup, berpikir, dan berkreasi tidak akan pernah bisa lepas dari rangkaian peristiwa dan keadaan yang sedang berlangsung atau dengan kata lain adalah waktu. Manusia dan waktu akan selalu bergerak, saling beriringan, keduanya akan saling berkaitan, bayangan masa lalu (kenangan), saat ini (realitas), dan masa mendatang akan saling terhubung dan akan membentuk manusia dan penandanya.

Wacana manusia dan waktu dalam medium gambar bergerak (film dan televisi) tentunya menjadi aspek utama yang tidak bisa lepas sewaktu manusia itu berkarya. Manusia menjadi subjek sekaligus objek dalam menciptakan karya itu sendiri, sedangkan waktu berkaitan erat dengan penentuan *setting* dan *timing* dalam merekam dalam mengarahkan subjek atau objeknya. Ketika kedua hal tersebut berpadu maka akan memunculkan suatu rasa dari pengalaman manusia yang berjalan beriringan dengan waktu.

Selain karya mahasiswa dan alumni Jurusan Televisi, FSMR, ISI Yogyakarta, pameran ini juga melibatkan Program Studi D-3 Animasi dengan karya-karya berupa cerita animasi pendek dan *game* yang dikemas secara kreatif dan segar. Karya-karya tersebut merupakan gambaran besar dari karya-karya yang akan tampil dalam pameran seni media rekam kali ini. Karya tersebut dapat merepresentasikan bahwa karya seni media rekam tidak lepas dari unsur manusia dan waktu. Keduanya saling berkaitan dan tidak bisa lepas baik secara teknis, kreativitas, dan konseptual.



Foto bersama Dra. Watie Moerany S., M.Hum., Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum (Rektor ISI Yogyakarta), Dekan FSMR ISI Yogyakarta, Kepala Galeri Seni ISI Yogyakarta, kurator pameran, dan peserta pameran saat pembukaan pameran.

Pameran kali ini diikuti oleh beberapa elemen masyarakat fotografi yang ada dan terkait dengan Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Mereka terdiri dari sivitas akademika yang meliputi mahasiswa, komunitas mahasiswa (KOPPI dan Terasharing), dan dosen; sejumlah alumnus terpilih termasuk MES 56 yang sebagian besar anggotanya merupakan alumnus; mitra ISI Yogyakarta yang tergabung dalam BKS PTSI; serta salah satu mitra ISI Yogyakarta dari luar negeri, yaitu UiTM Malaysia. Karya-karya yang dipamerkan dan ditayangkan diseleksi oleh para kurator, dan telah melalui pertimbangan klasifikasi material medium, teknik, gaya hingga persoalan pemikiran yang berkembang pada setiap masa. Panitia tidak membatasi kreativitas karya selama karya-karya yang akan dipamerkan tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.

Selain pameran seni, juga diadakan kegiatan penunjang yang ditujukan sebagai media *sharing* pengetahuan yakni diskusi seni "Manusia dan Waktu: Memorizing by Heart" dilaksanakan pada Rabu, 10 Desember 2014 di Jogja Gallery, dengan menghadirkan tiga pembicara, yaitu I Gede Arya Sucitra, S.Sn. M.A.; Irwandi, M.Sn.; dan Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.

4. "Reka Ruang Rupa" 2015

Galeri R.J.Katamsi menghadirkan pameran retrospeksi Jurusan Desain dengan tajuk "Reka Ruang Rupa", 17-28 Desember 2015. Pameran yang dibuka oleh Rektor ISI Yogyakarta, Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. dikuratori oleh Dr. Sumartono, M.A., dan Dr. Prayanto W.H., M.Sn. Pelaksanaan pameran ini sepenuhnya dikelola dan diselenggarakan oleh kepanitiaan Jurusan Desain dengan pembiayaan dari dana pameran tahunan Galeri R.J. Katamsi.

Pameran karya retrospeksi para alumni di Jurusan Desain, tidak sekadar mendata ulang atau sekadar mengenang kembali; pandang balik, buah pikir hasil pemecahan masalah desain mereka, tetapi diharapkan mampu menjadi penanda pada tiap masa dan zamannya. Tidak tertutup kemungkinan hal ini dapat dijadikan *time line* atau *mashab* desain di tiap angkatan masing-masing program studi.

Desain adalah upaya pemecahan masalah, hal ini berlaku bagi kebutuhan interior dan komunikasi visual. Narasi "Reka Ruang Rupa" dipilih sebagai tajuk pameran, "Reka" digunakan sebagai istilah untuk mewakili lembaga Jurusan Desain, "Ruang" mewakili Program Studi Desain Interior, dan "Rupa" mewakili Program Studi Desain Komunikasi visual.

Dalam sejarahnya, desain selalu mengalami perkembangan dan perubahan baik konsep dan rupa, bahkan tidak jarang desain diulang pada "suatu ketika" sesuai dinamika jaman, hal itu oleh publik sering disebut dengan istilah tren, dalam dunia mode sering lebih tepat menggunakan istilah

"zeitgeist" atau jiwa zaman. Pameran ini menghadirkan karya-karya desain para alumni dan kolega Jurusan Desain, FSR ISI Yogyakarta. Sesuai tujuan yang ingin dicapai melalui pameran ini adalah retrospeksi dan kontinuitas pemikiran akan ruang dan rupa dalam penciptaan karya desain yang berkembang dari masa ke masa sesuai semangat zamannya.

5. Pameran Koleksi Galeri Nasional Indonesia "Ziarah", 2015.

Kegiatan pameran seni rupa "Ziarah" merupakan bentuk kerjasama antara Galeri Nasional Indonesia (GNI) dengan ISI Yogyakarta melalui UPT Galeri Seni ISI Yogyakarta. Pameran Keliling Koleksi Galeri Nasional Indonesia yang menghadirkan karya terkemuka para maestro seni rupa ini dilaksanakan pada 9 - 17 November di Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Pembukaan pada Senin, 9 November 2015, pukul 19.30. Pameran dibuka oleh Rektor ISI Yogyakarta, Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Pameran ini dikuratori oleh Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum. dan co-curator I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

Pameran keliling Koleksi Galeri Nasional Indonesia merupakan bagian dari program kegiatan GNI untuk memamerkan dan memperkenalkan karya-karya koleksi negara kepada masyarakat luas yang diselenggarakan di berbagai tempat (lokasi) di luar Jakarta, baik di dalam maupun luar negeri. Pameran kali ini digelar di Yogyakarta, berlokasi di Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Pameran bertajuk "Ziarah" ini menampilkan 40 karya seni lukis dan grafis pilihan koleksi GNI.

Pameran dalam kapasitas besar ini selain menjadi penanda peristiwa budaya yang bermakna, juga sangat penting karena menjadi salah satu pendorong terciptanya atmosfer akademik yang lebih menggairahkan. Karya-karya lukisan dan grafis para maestro Indonesia dan juga dunia dapat dilihat dalam ruang pameran, dan tentu merupakan pengalaman baru bagi sivitas akademika, utamanya para mahasiswa, yang belum berkesempatan menyaksikan karya-karya mereka secara langsung.

Selain itu, pameran ini menguak bukti sejarah yang mengungkap benang merah yang dimiliki GNI dengan FSR ISI Yogyakarta. Lebih lanjut, pameran ini juga menunjukkan adanya kontribusi dan korelasi penting kedua lembaga (GNI dan FSR ISI Yogyakarta) dalam mengembangkan seni rupa Indonesia.

Untuk kali pertama, karya Affandi (1907-1990), S. Sudjojono (1913-1986), Hendra Gunawan (1916-2002), R. Basoeki Abdullah (1915-1993), Kartono Yudhokusumo (1924-1957), Bagong Kussudihardja (1928-2004), Abas Alibasjah (1928), Fadjat Sidik (1930-2004), Victor Vassarely (1908-), Wassily Kandinsky (1886-1944), dan lain-lainnya (sejumlah 40 karya lukisan dan grafis), bersama sejumlah karya maestro dunia, singgah ke kampus ISI Yogyakarta.

Pameran koleksi Galeri Nasional Indonesia yang terdiri dari para maestro dunia, dan sejumlah perupa alumni STSRI "ASRI" (FSR, ISI) Yogyakarta, seperti Sun Ardi, Y. Eka Supriyadi, Nyoman Gunarsa, Aming Prayitno, Suwaji, Agus Kamal, Sudarisman, M. Agus Burhan, dianggap sebagai metode untuk menziarahi suatu pencapaian, reputasi, dan prestasi kesenian serta kesenimanan. Pameran karya-karya ini di Galeri R.J. Katamsi menemukan relevansinya yang erat karena beberapa alasan.

Pertama, sebagian dari mereka adalah sosok-sosok guru di ASRI, kemudian STSRI "ASRI", hingga FSR ISI Yogyakarta (yakni, Hendra Gunawan, Kusnadi, Abas Alibasjah, Fadjar Sidik, Widayat, Nyoman Gunarsa, Subroto Sm, Aming Prayitno, Suwaji, Sun Ardi, Y. Eka Supriyadi, Suatmadji, Agus Kamal, M. Agus Burhan). Kedua, mereka adalah sosok penting dalam perkembangan seni rupa di Yogyakarta maupun di Indonesia (Affandi, S. Sudjojono, R. Basoeki Abdullah, Bagong Kussudihardjo, Harijadi Sumodidjojo, Otto Djaya, Nasjah Djamin, Sunarto Pr.). Ketiga, mereka adalah juga para guru di institusi penting, FSRD ITB, yang mewarnai aspek pemikiran dan kecenderungan estetika yang berbeda dengan yang berkembang di Yogyakarta (Srihadi Soedarsono, Ahmad Sadali, Mochtar Apin, A.D. Pirous, Setiawan Sabana); di Institusi pendidikan guru IKIP (kini UPI) Bandung (Popo Iskandar); di IKJ Jakarta (Nashar). Keempat, sosok maestro dunia yang namanya disebut-sebut dalam buku sejarah seni rupa modern (Wassily Kandinsky, Jeans Arp, Hans Hartung, Geraard Schneider, Leon Gischia, Jean Carzou, Sonia Delauney, Pignon; khususnya karya-karya grafis) yang karyanya dapat disaksikan secara langsung.

Pameran hasil kerja sama antara Galeri Nasional Indonesia dengan ISI Yogyakarta melalui Galeri R.J. Katamsi kali ini merupakan pengalaman pertama peristiwa "koleksi negara masuk kampus". Setiap karya koleksi negara, pada akhirnya memiliki nilai penting, karena dapat dijadikan petunjuk untuk memahami sejarah (sejarah seni rupa, sejarah artistik, sejarah estetika, dan seterusnya) berdasarkan kompleksitas latar belakang penciptaannya. Karya-karya itu tidak hanya menginspirasi aspek artistik, tetapi juga menginspirasi kajian seni rupa.

Berikut nama seniman peserta pameran "Ziarah":

No	Nama Perupa	No.	Nama Perupa	No.	Nama Perupa
1.	Abas Alibasjah	15.	I Nyoman Gunarsa	29.	Sonia Delauney
2.	AD. Pirous	16.	Jean Carzou	30.	Srihadi Soedarsono
3.	Affandi Koesoema	17.	Kartono Yudhokusumo	31.	Suatmadji
4.	Agus Kamal	18.	Koesnadi	32.	Sudarisman
5.	Ahmad Sadali	19.	Léon Gischia	33.	Sudarso

6.	Aming Prayitno	20.	M. Agus Burhan	34.	Sun Ardi
7.	Bagong Kussudiardja	21.	Mochtar Apin	35.	Sunarto PR
8.	Edouard Pignon	22.	Nashar	36.	Sutjipto Adi
9.	Fadjar Sidik	23.	Nasjah Djamin	37.	Suwadji
10.	Gérard E. Schneider	24.	Otto Djaja	38.	Wassily Kandinsky
11.	Hans (Jean) Arp	25.	Popo Iskandar	39.	Widayat
12.	Hans Hartung	26.	R. Basoeki Abdullah	40.	Y. Eka Suprihadi
13.	Harjadi Sumadidjaja	27.	S. Soedjojono		
14.	Hendra Gunawan	28.	Setiawan Sabana		

Di sela itu, diadakan juga kegiatan Seminar Nasional bertajuk “Karya Seni Koleksi Negara: Narasi dan Reputasi” dilaksanakan pada Selasa, 10 November 2015, di Galeri Ajiyasa FSR ISI Yogyakarta. Hadir tiga pembicara, yaitu Tubagus “Andre” Sukmana (Kepala Galeri Nasional Indonesia), Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. (Kurator dan Dosen Seni Rupa FSR, ISI Yogyakarta), dan Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, M.A. (Dosen Program Studi S-2 dan S-3 Pengkajian Seni Pertunjukan & Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada), dengan moderator I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

6. Menafsir Seni Rupa Baru, GSRB, 2016

Pameran ini pun menjadi pengingat dan ruang retrospektif generasi terkini mahasiswa seni rupa ISI Yogyakarta atas dinamika perjalanan seni rupa. Pameran dibuka oleh Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. pada Kamis, 1 Desember 2016 dan berakhir pada 1 Desember – 15 Desember 2016.

Pameran ini berhasrat menghadirkan kembali jejak-jejak refleksi seni yang dihasilkan oleh GSRB selama masa awal 1975 gerakan tersebut berkembang beserta wacana dan estetika yang mereka usung hingga periode 1987. Atas dasar itulah pameran ini diberi judul “Menafsir Seni Rupa Baru: Membaca Ulang Perjalanan Sejarah Seni Rupa Baru 1975-1987”, yang menghadirkan arsip-arsip perjalanan berkesenian, serpihan publikasi media, polemik di media, video proses kreatif, rekaman diskusi seni hingga karya seni (pilihan) dua dimensi hingga instalasi yang menjadi penanda periode kreatif perupa pameran GSRBI 1975-1987.

Kuratorial pameran dikelola oleh eksponen GSRB yakni F.X. Harsono dan Siti Adiyati Subangun. Persoalan yang awal yang menguat adalah karya yang dihadirkan adalah karya yang menjadi saksi mata perjalanan awal pameran GSRB 1975 artinya karya tersebut berusia 40 tahun dan banyak yang

sudah tidak ada dalam studio seniman atau dikoleksi orang lain maupun karena rusak. Persoalan kedua adalah mengenai kepesertaan, karena banyak dari eksponen GSRB yang telah meninggal dan ada yang sudah tidak berkarya. Bahkan ada yang sudah tidak berkarya lagi oleh karena perbedaan ideologi berkesenian maupun karena sakit. Namun atas kerja keras F.X. Harsono dan Siti Adiyati Subangun dalam koordinasi sesama seniman GSRB dan semangat untuk terwujudnya pameran ini, terkumpullah karya-karya asli maupun repro yang menjadi penanda penting perjalanan kesenian GSRB.

Salah satu *tagline* yang sering didengungkan masyarakat seni di Indonesia mengenai GSRB adalah bahwa Gerakan Seni Rupa Baru sebagai



Seminar nasional dengan tiga pembicara, yaitu Tubagus 'Andre' Sukmana (Kepala Galeri Nasional Indonesia), Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. dan Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, M.A. dengan moderator I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

penanda dari perkembangan seni kontemporer di Indonesia. GSRB juga dimaknai sebagai penanda dari gelombang perkembangan seni rupa pada tahun 1975-1979 yang memasuki daerah pijak baru, yaitu perubahan manifestasi secara fisik dan konsep secara besar-besaran. Bahkan ada sebagian pendapat yang menganggap bahwa GSRB menghasilkan denyut yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok seni rupa pendahulunya, yaitu Persatuan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI) yang digawangi oleh Agus Djaja dan S. Sudjojono. Hal itu disebabkan GSRB menyodorkan permasalahan yang lebih kompleks melalui manifestasinya dibandingkan dengan apa yang disodorkan oleh PERSAGI. Manifesto GSRB bertujuan untuk menegaskan dengan tujuan meruntuhkan definisi seni rupa yang terkungkung pada seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Keyakinannya adalah estetika seni rupa merupakan gejala jamak.



Suasana ceria di dalam ruang pameran antara Rektor ISI Yogyakarta, kurator pameran, kolektor Oei Hong Djinn, dan kepala GNI. Dilatar belakang tampak dipadati pengunjung.

Perupa yang membentuk GSRB adalah F.X. Harsono, Hardi, Ris Purnomo, S. Prinka, Anyool Soebroto, Satyagraha, Nyoman Nuarta, Pandu Sudewo, Agus Tjahjono, Dede Eri Supriya, Jim Supangkat, Siti Adiyati Subangun, Nanik Mirna, Wagiono S, B. Munni Ardhi, dan Bachtiar Zainoel. Sebagai sebuah usaha dari sekelompok akademisi atau mahasiswa seni rupa yang menentang monopoli seni oleh sekelompok seniman saja. Monopoli di sini adalah terlalu kuatnya pengaruh modern dari seniman senior mereka yang sekaligus menjadi pengajar mereka di kampus, yang dalam beberapa hal mengekang kemungkinan akan bentuk-bentuk baru dari kesenian itu sendiri. Hal tersebut mereka wujudkan dalam bentuk pameran bertajuk “Pameran Seni Rupa Baru I” di Taman Ismail Marzuki pada tanggal 2 hingga 7 Agustus 1975, tepat delapan bulan setelah peristiwa Desember Hitam. Adapun beberapa pendapat mengatakan bahwa peristiwa Desember Hitam adalah awal dari Gerakan Seni Rupa Baru itu sendiri. Empat tahun kemudian Gerakan Seni Rupa Baru mendeklarasikan Manifesto Gerakan Seni Rupa Baru atau yang biasa disingkat menjadi GSRB, yang merupakan salah satu penanda dari awal kelahiran seni rupa kontemporer di Indonesia.

Peserta pameran “Menafsir Seni Rupa Baru” para perupa GSRB (tempat asal, berdasarkan domisili saat ini):

No	Nama Perupa	No.	Nama Perupa
1.	Bonyong Munni Ardhi (Solo)	11.	Nyoman Nuarta (Bandung)
2.	Busi Sulistyio (Jakarta)	12.	Pandu Sudewa (Jakarta)
3.	Danarto (Jakarta)	13.	Priyanto Sunaryo-Alm.(Bandung)

4.	Dede Eri Supria (Jakarta)	14.	Ris Purwana (Yogyakarta)
5.	F.X. Harsono (Jakarta)	15.	Siti Adiyati (Yogyakarta)
6.	Harris Purnomo (Jakarta)	16.	Anyool Subrata (Bandung)
7.	Jim Supangkat (Bandung)	17.	Bachtiar Zainol-Alm. (Bandung)
8.	H. Hardi (Jakarta)	18.	Satyagraha-Alm. (Bandung)
9.	Muryoto Hartoyo (Yogyakarta)	19.	Redha Sorana (Yogyakarta)
10	Nanik Mirna-Almh. (Jakarta)		

Untuk menguatkan pengetahuan tentang konstelasi penciptaan seni dan memahami latar kontekstual kelahiran Seni Rupa Baru dan juga imbas reflektifnya terhadap medan kesenian kontemporer Indonesia, maka diadakan Seminar Seni Rupa dengan tajuk “Menafsir Seni Rupa Baru” pada 6 Desember 2016, pukul 09.00-15.00 WIB, di Gedung Ajiyasa, FSR ISI Yogyakarta. Seminar menghadirkan pembicara dari kalangan pemikir seni, kurator, akademisi, dan eksponen GSRB. Pembicara sesi 1: Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. dan Jim Supangkat dengan moderator Petrus Gogor Bangsa, M.Sn., sedangkan pembicara sesi 2: F.X. Harsono dan Hendro Wiyanto dengan moderator Bambang Witjaksono, M.Sn. Dengan kekayaan perpektif tersebut tentu seminar ini menjadi sangat penting dimaknai sebagai jalan membuka pemikiran sejarah seni rupa kontemporer Indonesia dulu dan kini.



Suasana ruangan pameran GSRB dihadiri oleh kolektor, seniman, pemilik galeri, museum, pejabat kampus dan publik umum



Pembukaan pameran GSRB oleh Rektor ISI Yogyakarta dengan penandatanganan plakart pameran bersama seniman GSRB.

7. Sanggarbambu: Gerakan Kesenian di Tepian Arus, 2017

Pada tahun 2017, Galeri R.J. Katamsi bekerja sama dengan komunitas seni Sanggarbambu menghadirkan pameran perjalanan *elan vital* sanggar tersebut dengan tajuk *Sanggarbambu: Gerakan Kesenian di Tepian Arus*. Pameran diselenggarakan pada 30 November – 15 Desember 2017. Pembukaan pameran pada Kamis, 30 November 2017, pukul 19.00 WIB. Pameran dibuka oleh Mohammad Sobary (Budayawan dan Mantan Pimpinan Redaksi Antara). Kurator pameran yakni Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, Drs. Anusapati, MFA., dan Kumbo Adiguno.

Pameran ini sangat penting, karena Sanggar Bambu merupakan sanggar seni rupa di Indonesia yang masih eksis dari tahun 1959 hingga sekarang dan para pendirinya masih berkarya. Peristiwa pameran atau peristiwa budaya ini mempunyai makna yang kuat karena juga bisa menjadi salah satu pendorong terciptanya atmosfer akademik yang inspiratif untuk lebih menggairahkan kreativitas penciptaan dan budaya akademis yang lain.

Kerja kuratorial yang dilaksanakan oleh Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. dan Kumbo Adiguno dalam pameran ini menghadirkan karya-karya perupa perintis Sanggar Bambu, dokumentasi arsip-arsip, hingga karya-karya anggota terkini. Karya dan arsip-arsip yang tergelar dapat dilihat sebagai karya otentik yang akan menjadi pengalaman apresiasi dan inspirasi bagi semua sivitas akademika baik para dosen maupun mahasiswa. Dalam momentum langka ini dapat diamati karya-karya awal mereka seperti Soenarto Pr.,

Wardoyo, Mulyadi W., Danarto, Handogo Sukarno, Syahwil, Soeharto Pr., Supono Pr., Hardiyono, dan banyak lainnya yang telah menjadi catatan sejarah. Demikian juga pameran ini menampilkan pergulatan eksistensi mengelola organisasi, hingga menanggapi jiwa zaman masa kini dalam situasi yang serba global.

Dalam aktivitas organisasi sanggar yang penuh *elan vital* tersebut, Sanggar Bambu juga melibatkan berbagai lintas disiplin kesenian, serta kegiatan berdiskusi yang aktif melibatkan para pemikir dari dunia akademik. Oleh karena itu, dimensi sejarah dan perkembangan pencapaian karya-karya mereka yang khas dengan "gaya Sanggar Bambu" dan muatan sosiokulturalnya menjadi menarik untuk diapresiasi, menjadi inspirasi, dan sebagai bahan kajian. Dalam perjalanan yang demikian panjang hingga sekarang, kreativitas berkarya dan sumbangan pemikiran Sanggar Bambu sangat patut untuk mendapat apresiasi dan pemaknaan yang besar. Demikianlah pameran ini menjadi sangat penting dalam berbagai dimensinya, baik untuk dunia akademik ISI Yogyakarta maupun untuk dunia seni rupa Indonesia.

Sanggarbambu, sebuah sanggar yang dideklarasikan pada 1959, dan tetap menyala apinya hingga kini. Sanggar ini memilih jalan di luar arus utama politik tahun 1950-an menjelang 1960-an dan pasca-1960 yang mewarnai hampir semua aktivitas kehidupan. Sanggarbambu menghadirkan diri sebagai ruang berekspresi kesenian tanpa harus memanggul pesan-pesan politik. Berkesenian mereka letakkan sebagai kebutuhan dasar berekspresi, merekam alam dengan segenap denyut kehidupannya, dan mengeluarkan berbagai detak nadi dan batin dalam melihat kehidupan. Jalan yang ditempuh Sanggarbambu bukanlah jalan tengah di arus pergolakan isu nasionalisme, agama, dan komunisme. Tetapi jalan yang berbeda, yakni jalan membangun kesadaran berbangsa, upaya menyentuh kesadaran keragaman, dan menghadirkan potensi seni/kesenian sebagai perekat kehidupan bersama. Sanggarbambu adalah sebuah panggung lain dalam percaturan kesenian Indonesia. Sebuah "ruang pertemuan dan medan persahabatan" non-partisan (politik) yang mengakomodasi serta memungkinkan setiap bakat dapat berkembang dan menemukan potensinya.

Melalui pameran ini kita juga dapat memetik pelajaran, bahwa zaman yang bergerak sedemikian cepat, memengaruhi gerak para eksponen dan penggiat sanggar. Ketika zaman dengan segenap konsekuensinya tak memungkinkan lagi mereka terus bisa berkumpul, saling menopang dan mengkritisi, tak lagi bersemangat menggerakkan pihak lain, maka corak dan gaya Sanggarbambu tak lagi hadir sebagai gelombang. Gaya dan corak sanggar bisa dikenang, selebihnya menjadi milik pribadi para eksponennya.



Pembukaan pameran Sanggarbambu, sambutan kurator pameran



Seniman Sanggarbambu dan pengunjung pameran menikmati karya seni dan berbincang pada saat pembukaan pameran

Tokoh-tokoh seni rupa Sanggarbambu menjadi catatan penting dalam perjalanan kesenirupa di Indonesia sebab telah banyak membawa pengaruh besar terhadap penerusnya. Sunarto Pr. Bersaudara, Danarto, Syahwil, Mulyadi W., Handogo Sukarno, Wardoyo, Hardiyono, Muryoto Hartoyo, Indros, Mh. Iskan, Isnaini MH, Titis Jabarudin, Y. Eka Supriyadi, Siti Adiyati Subangun, Sudarisman, Ivan Sagita, Dadang Christanto, Subandi Gianto, Nasirun, Klowor Waljiono, Galuh Taji Malela, dan masih banyak lagi deretan perupa Sanggarbambu tersebar dan mendunia.

Ikrar Sanggarbambu

Tanpa meninggalkan tradisi lama yang baik dan mungkin Sanggarbambu meyakini bahwa Pancasila adalah sumber dan semangat perkembangan kebudayaan buat mengangkat derajat manusia pada martabatnya, di mana manusia memiliki cinta dan keindahan.

Meyakini suatu perjuangan buat perkembangan kebudayaan tersebut. Tidak terpisahkannya hubungan antarmanusia dan pengabdianya.

Yogyakarta, 15 Desember 1963

Diadakan juga diskusi seni pada Kamis, 7 Desember 2017, pukul 09.00-12.00 WIB, dengan pembicara Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. (Kurator Galeri R.J. Katamsi), Danarto (budayawan), dan Totok Buchori (Ketua Sanggarbambu), moderator oleh I Gede Arya Sucitra (Kepala Galeri R.J. Katamsi). *Side event* lainnya dengan penyelenggaraan *workshop* menong dan topeng kertas pada Selasa, 12 Desember 2017.

8. Taring Padi “Bara Lapar Jadikan Palu”, 2018

Setelah menempuh perjalanan 20 tahun berkesenian, Lembaga Budaya “Taring Padi” tentu telah memiliki capaian yang layak dipresentasikan ke publik seni. Galeri R.J. Katamsi dengan bangga menyajikan Pameran Retrospektif “Taring Padi” pada 21 November-9 Desember 2018. Pameran dibuka secara resmi oleh seniman patung Dolorosa Sinaga. Presentasi capaian kesenian Taring Padi dapat dinikmati dalam bentuk pameran arsip (berbagai arsip dalam bentuk banner, cetakan grafis, wayang kardus, foto, video, kliping, artefak, dan sebagainya). Penerbitan buku *Taring Padi* sekaligus menjadi penanda katalog pamerannya. Selain itu juga digelar sejumlah agenda seminar seni yang membahas Taring Padi secara historis, ideologis serta karya seni oleh para kurator dan peneliti seni. Tidak lupa *artist tour* yang dipandu oleh para pendirinya, sekaligus *workshop* seni rupa yakni banner dan mural khas Taring Padi.

Sebagai sebuah pameran retrospektif, pembacaan mengenai Taring Padi, baik dari sisi sejarah, sisi seni rupa serta sisi gerakan mereka yang masing-masing ditulis oleh orang yang sangat berkompeten di bidangnya seperti Aminudin TH. Siregar dan Risa Tokunaga. Pada saat pembukaan pameran di-*launching* juga buku Taring Padi berjudul *Bara Lapar Jadikan Palu*. Pameran yang diresmikan oleh Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

ini juga disertai seminar seni dengan pembicara Risa Tokunaga, Bambang 'Toko' Wicaksono, M.Sn., dan Mohamad "Ucup" Yusuf , pada 29 November 2019 di Gedung Sasana Ajiyasa FSR ISI Yogyakarta.

Menurut kurator pameran, Bambang "Toko" Wicaksono dan Mohamad "Ucup" Yusuf, dalam rangka menyambut dan merayakan 20 tahunnya, Taring Padi merasa perlu untuk menggelar sebuah event besar yang menanungi lebih dari 300 karya kolektif yang diwujudkan dalam bentuk pameran arsip (berbagai arsip dalam bentuk banner, cetakan grafis, foto, video, kliping, artefak, dsb). Taring Padi sendiri adalah kelompok seni budaya dari Yogyakarta yang dibentuk pada 21 Desember 1998. Sebagai sebuah organisasi budaya progresif, Taring Padi menetapkan bahwa tugas mereka adalah membangun kembali "Budaya Kerakyatan", dan mengadvokasi siasat front bersatu dalam rangka mendorong perubahan demokratik yang berwatak populer di Indonesia. Aminudin Th. Siregar dalam tulisannya "Taring Padi dalam Sejarah Seni" di dalam buku pameran menyebutkan di penghujung 1990-an, ada dua penanda penting dalam "gerakan seni rupa Indonesia". Sifat keduanya sama, yaitu memberontak terhadap kemapanan dan kenyamanan dunia seni, tetapi berbeda secara ideologis. Di kota Yogyakarta sekelompok seniman membentuk sebuah lembaga kebudayaan Taring Padi. Lembaga ini dikenal aktif dalam mengedepankan pemberdayaan masyarakat untuk memahami perannya dalam bidang sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan. Taring Padi juga hadir di berbagi aksi sosial, mendampingi masyarakat ketika kesewenangan-wenangan dan penyalahgunaan kekuasaan berlangsung. Melalui karya-karya cukilan kayu dan gambar yang dicetak dalam jumlah banyak maupun baliho-baliho besar, Taring Padi menyuarakan dan mengingatkan bahwa Indonesia masih menyimpan segudang masalah, terutama yang diwariskan oleh rezim Orde Baru. Taring Padi mengecam praktik seni sebagai komoditas yang hanya bersirkulasi di kalangan terbatas.

Tema pameran "Bara Lapar Jadikan Palu" sengaja dipilih karena sangat kental dengan nuansa kerakyatan. Tema "Bara Lapar Jadikan Palu" merupakan penggalan lirik lagu berjudul "Rakyat Bersatu" ciptaan Yayah Kencrit / Yayah Iskra Ismaya. Dalam perjalanannya, Taring Padi banyak mengalami perkembangan serta perubahan, meski perubahan tersebut tidak sampai pada tujuan atau visi misi mereka sebagai organisasi seni budaya yang tetap menyuarakan tema kerakyatan. Perubahan yang dimaksud lebih kepada pola struktur organisasi serta sifat/proses dalam berkesenian. Sejak tahun 2003, Taring Padi memutuskan untuk menjadi organisasi non struktural dan bersifat cair. Pada struktur keanggotaan, Taring Padi tidak lagi mengikat individu menjadi anggota, tapi mendorong individu untuk sadar dan menyumbangkan dirinya sebagai sukarelawan di kegiatan Taring Padi yang menurut mereka sesuai dengan kemampuan dan memiliki persamaan tujuan.

Pameran ini merupakan wahana eksistensi dan perkembangan Taring Padi selama 20 tahun serta sebagai ajang untuk “kembali ke kampus”. Ungkapan “kembali ke kampus” ini tidak hanya karena sebagian besar anggota dan simpatisan Taring Padi berasal dari kampus ISI, namun mereka juga mempunyai riwayat yang sangat intim dengan kampus Gampingan (eks Kampus ASRI / FSRD ISI Yogyakarta) ketika Taring Padi menjadikan bekas kampus Gampingan sebagai markas mereka (sekitar tahun 1998 -2001).

Tahun 1998 merupakan embrio terbentuknya Taring Padi dimulai karena kondisi sosial yang semakin memburuk akibat dari akumulasi kekecewaan dan perlawanan terhadap rezim Orde Baru di bawah Presiden Suharto. Beberapa personel yang waktu itu masih berstatus mahasiswa FSRD ISI Yogyakarta turut serta aktif dalam pergerakan mahasiswa. Sebagai mahasiswa yang berlatar belakang seni rupa, metode aktivitas mereka lebih spesifik karena selalu menyertakan unsur visual pada hampir semua aktivitasnya, baik aktivitas ketika mereka bergabung dengan aktivis lain, maupun pola berpikir ketika mereka menyuarakan protes mereka.

Secara visual, simbolisasi figur penguasa yang digambarkan dengan babi berdasi ataupun figur tikus menjadikan ciri khas mereka (meskipun stereotipe). Hal ini berlaku pula dengan imbuhan teks yang sifatnya slogan serta penuhnya bidang karya mereka dengan sekumpulan rakyat yang terlihat menuntut keadilan sosial. Visualisasi serta metode itulah yang membuat Taring Padi menjadi unik dan berbeda dengan gerakan aktifis lainnya pada saat itu.

Akhir kata, pameran ini sekaligus sebagai media untuk evaluasi dan retrospeksi diri bagi Taring Padi. Melalui pameran ini penonton diajak untuk membaca kembali Taring Padi, tentang jaringan yang selama ini sudah dikembangkan, perihal sifat atau proses ketika mereka beraktivitas baik dalam seni rupa maupun dalam bidang lain, serta mencoba meraba pula Taring Padi di masa mendatang.



Poster pameran Taring Padi



Pengunjung pameran Taring Padi memenuhi ruang galeri pada saat malam pembukaan pameran



Persiapan display karya Taring Padi di Galeri R.J. Katamsi

Yang menjadi spesial adalah, diadakannya area (bilik) khusus dalam pameran ini yang dipersembahkan sebagai suatu penghormatan bagi almarhum Yustoni Volunteero. Dilantai 2 galeri juga dibuatkan karya mural sebagai karya kolektif Taring Padi yang nantinya sebagai penanda bahwa Taring Padi merupakan bagian dari keluarga besar ISI Yogyakarta dan karya cipta kolektifnya menjadi warisan wacana seni dalam sebuah pergerakan seni.

9. Pameran *New Media Art* dan Ruang Mes 56, 2019.

Geliat agenda pameran seni dari awal bulan Januari hingga akhir Desember 2019, di Galeri R.J. Katamsi telah padat terjadwal sejumlah 14 kegiatan pameran seni rupa baik yang berasal dari internal galeri yakni pameran angkatan mahasiswa, pameran tahunan Dies Natalis, pameran Tugas Akhir maupun pameran eksternal dari alumni dan juga institusi luar.

Memang semenjak tahun 2016, kuratorial pameran regular galeri R.J. Katamsi memfokuskan pada capaian karya dan wacana pengetahuan dari komunitas seni, kelompok seni, pergerakan seni yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan dunia seni rupa Indonesia. Setelah tahun lalu 2018, kami menghadirkan komunitas seni Taring Padi, maka di bulan Oktober 2019 ini kami akan menghadirkan komunitas fotografi yang tergabung dalam ruang Mes 56.

Salah satu agenda penting lainnya dan menarik untuk diapresiasi dalam dunia akademik dan dilaksanakan oleh manajemen Galeri R.J. Katamsi adalah adanya peluang kerja sama jangka panjang dengan Kemendikbud melalui bidang seni, media, dan film untuk melaksanakan kegiatan pameran seni yang berorientasi pada penciptaan seni media baru. Untuk itulah kemudian, tim pameran Galeri R.J. Katamsi mengajukan proposal kerjasama untuk mendapatkan bantuan pendanaan pameran *new media art* tersebut dari anggaran biaya Kemendikbud. Pameran seni ini akan diselenggarakan pada Agustus 2019 di Galeri R.J. Katamsi yang melibatkan seniman HONF serta seniman undangan yang bergerak pada seni media alternatif. Pameran seni media ini akan membuka perspektif baru cara/kemungkinan berproses kreatif berkarya seni bagi mahasiswa penciptaan seni di lingkungan civitas akademika ISI Yogyakarta dan publik Yogyakarta secara umum.

Penutup

Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta semenjak 2013 dikelola secara profesional, baik secara manajerial maupun dengan diperkuat pertimbangan pemikiran dari dewan kurator akan tercapai apa yang tertuang dalam visi misi galeri yakni sebagai ruang kegiatan seni yang mengukuhkan eksistensi ISI Yogyakarta sebagai pusat unggulan (*center of excellence*) di bidang seni.

Berbagai kegiatan pameran yang telah dilaksanakan semenjak 2013 hingga tahun terkini seperti yang dijabarkan di atas, merupakan bentuk komitmen kuat pengelola galeri beserta kepanitiaan pendukung yang terlibat didalamnya dalam menghadirkan pameran yang langka, yang jarang diekspos

oleh galeri seni komersil. Keberanian menghadirkannya sebagai pembacaan murni pengetahuan seni dan apresiasi dunia seni rupa adalah hal penting.

Galeri R.J. Katamsi terbuka untuk bekerja sama dengan berbagai pihak dan berbagi pengetahuan dalam menyajikan karya-karya seni yang berkualitas dari para seniman yang sudah teruji prestasi dan reputasinya. Dengan kata lain galeri ini ingin menjalankan peran sebagai media penghubung antara ISI Yogyakarta dengan lembaga, komunitas seni serta masyarakat luas di luar kampus. Tentu dalam upaya mengembangkan dan memajukan seni. Dengan demikian capaian kerjasama dan pameran seni rupa akan turut mendukung atmosfer akademik dalam mengembangkan tradisi intelektual, melalui produksi pengetahuan.

Pameran seni rupa yang telah terselenggara sekaligus sebagai media evaluasi dan retrospeksi diri bagi sivitas ISI Yogyakarta serta komunitas seni yang digandeng oleh Galeri R.J. Katamsi untuk selalu meningkatkan kualitasnya. Dengan cara demikian lewat berbagai ragam pameran seni, apresiasi diajak untuk membaca kembali tentang bagaimana sejarah komunitas atau pergerakan seni mereka, bagaimana jaringan yang selama ini sudah dikembangkan, bagaimana sifat atau proses ketika mereka beraktivitas baik dalam seni rupa maupun dalam bidang lain, serta meraba bagaimana eksistensi kesenian mereka di masa mendatang.

Di luar hal-hal tersebut, inilah peran penting Galeri R.J. Katamsi sebagai galeri seni akademik untuk selalu mampu secara objektif dalam dunia intelektualitas akademik dan keberlanjutan menghadirkan capaian karya seni yang inspiratif, mendorong kerja kreatif yang positif, dan menggandeng secara profesional kerja sama jangka panjang dengan berbagai pihak untuk kemaslahatan dunia seni rupa Indonesia dan dunia pengetahuan.

Selamat merayakan Dies Natalis XXXV/Lustrum VII Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dinamika medan seni rupa di era Revolusi Industri 4.0 mampu mendobrak lompatan kreativitas-kreativitas baru di bidang penciptaan seni dan menghasilkan pemikiran-pemikiran cemerlang dalam ranah wacana seni media baru bagi generasi milenial.

DRA. M. HENI WINAHYUNINGSIH, M.HUM.

Kepala UPT Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta

UPT PENJAMINAN MUTU ISI YOGYAKARTA:

Refleksi dan Visi

Pendahuluan

ISI Yogyakarta membentuk UPT (Unit Pelaksana Teknis) Penjaminan Mutu yang ditetapkan berdasarkan SK Rektor Nomor: 161/KEP/2016 tanggal 16 Maret 2016. UPT ini sebagai kelanjutan organisasi yang dibentuk sebelumnya, yaitu UPM ISI Yogyakarta berdasarkan Keputusan Rektor Nomor 182/KEP/2008 tanggal 22 Oktober 2008. UPT Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta memiliki tugas dan kewenangan melaksanakan SPMI (Sistem Penjaminan Mutu Internal) yang meliputi penjaminan mutu dalam bidang akademik dan non akademik serta kegiatan terkait dalam kurun waktu tertentu yang dilakukan secara terencana, tersistem, dan berkelanjutan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Seiring dengan perjalanan waktu, pelaksanaan SPMI di ISI Yogyakarta pun mencoba mengikuti perkembangan dan aturan-aturan yang berlaku.

Di dalam Pasal 52 ayat (2) UU Dikti disebutkan bahwa penjaminan mutu dilakukan melalui 5 (lima) langkah utama yang disingkat PPEPP, yaitu Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi (pelaksanaan), Pengendalian (pelaksanaan), dan Peningkatan Standar. Hal ini berarti bahwa kelima langkah utama tersebut harus ada dalam melaksanakan SPMI di ISI Yogyakarta.

Secara ringkas telah disebutkan dalam Permenristekdikti No. 62 Tahun 2016 Tentang SPMI Dikti dapat dirangkum prinsip-prinsip SPMI sebagai berikut: 1) Otonom. SPMI dikembangkan dan diimplementasikan secara otonom atau mandiri oleh setiap perguruan tinggi, baik pada aras Unit Pengelola Program Studi (Jurusan, Departemen, Sekolah, atau bentuk lain) maupun pada aras perguruan tinggi (Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Politeknik, Akademi, Akademi Komunitas). 2) Terstandar. SPMI menggunakan Standar Dikti yang terdiri atas Standar Nasional (SN) Dikti yang ditetapkan oleh Menteri dan Standar Dikti yang ditetapkan oleh setiap perguruan tinggi. 3) Akurasi SPMI menggunakan data dan informasi yang akurat pada PD Dikti. 4) Terencana dan Berkelanjutan. SPMI diimplementasikan dengan menggunakan lima langkah penjaminan mutu, yaitu PPEPP Standar Dikti yang membentuk suatu siklus. 5) Terdokumentasi. Setiap langkah PPEPP dalam SPMI harus ditulis dalam suatu dokumen, dan didokumentasikan secara sistematis.

Mengacu pada beberapa aturan dan kebijakan tersebut, UPT Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta secara bertahap melaksanakan SPMI hingga saat ini. Disadari sepenuhnya, bahwa pelaksanaan SPMI tidak bisa berlangsung dengan baik jika dilakukan oleh satu unit saja. SPMI harus merupakan gerak bersama seluruh unit yang ada di ISI Yogyakarta beserta sivitas akademika. Oleh karenanya dibentuk organisasi yang menjadi motor penggerak pelaksanaan SPMI di tingkat unit terkecil di program studi, fakultas, dan institut.

Secara struktur kelembagaan UPT Penjamu berada di bawah naungan Pembantu Rektor I selaku penanggung jawab pelaksana SPMI, namun dalam melaksanakan tugas UPT Penjamu bertanggung jawab secara langsung kepada rektor. Di tingkat institut unsur penjaminan mutu adalah Rektor, Pembantu Rektor, Ketua Lembaga, Kepala Biro, dan Kepala Unit Pelaksana Teknis. Sebagai penanggung jawab SPMI tingkat Institut adalah Pembantu Rektor I, sedangkan koordinator pelaksana tugas adalah Ketua UPT Penjamu ISI Yogyakarta.

Di tingkat fakultas, unsur penjaminan mutu disebut Gugus Kendali Mutu (GKM), yang terdiri dari Dekan, Pembantu Dekan, Ketua Program Studi, Kabag TU, Kepala Laboratorium/studio/bengkel, dan dua orang perwakilan dosen. Dua orang dosen yang ditunjuk adalah perwakilan dari program studi yang dapat menjadi anggota tim jamu di program studinya masing-masing. Sebagai penanggung jawab Gugus Kendali Mutu adalah Pembantu Dekan I.

Di tingkat Jurusan/Program Studi SPMI disebut Tim Jaminan Mutu Program Studi (Tim Jamu Prodi). Tim Jamu Prodi beranggotakan ketua program studi selaku penanggung jawab SPMI di tingkat program studi, dibantu oleh dua orang dosen. Tim ini secara periodik berkoordinasi dengan perwakilan dosen kelompok bidang keilmuan, misalnya wakil dari rumpun mata kuliah umum dan rumpun mata kuliah keahlian dasar.

Di samping itu UPT Penjamu juga mengkoordinasikan sejumlah tenaga dosen yang ditugasi untuk membantu kinerja UPT. Mereka adalah Tim Auditor AMI ISI Yogyakarta, yang secara periodik melaksanakan tugas audit internal di lingkungan ISI Yogyakarta. Tim Auditor ini terdiri dari para dosen yang telah dilatih secara khusus, untuk memahami SPMI, serta memiliki ketrampilan yang baik dalam melakukan audit internal.

Dalam menjalankan tugasnya, UPT Penjamu berkoordinasi dan bersinergi dengan SPI (Satuan Pengawasan Internal), yang dalam tugas-tugas tertentu akan melibatkan anggota SPI untuk terlibat dalam kegiatan UPT Penjamu. Hal ini dilakukan karena kedua organisasi ini bertugas dalam menjaalakan fungsi monitoring dan evaluasi secara internal. Sebelum diterbitkannya Permentristek Dikti No 62 tahun 2016 ke dua unit ini melaksanakan tugas secara terpisah, yaitu Penjamu melakukan evaluasi dan monitoring di bidang akademik, sedangkan SPI melaksanakan monitoring dan evaluasi di bidang keuangan, kepegawaian, dan sarana – prasana (sarpras).

Pelengkapan Dokumen

Untuk menjamin pelaksanaan SPMI secara baik, diperlukan sejumlah dokumen pendukung setiap tahap dan langkah kerja. Penyediaan dokumen ini melibatkan seluruh unit yang ada di ISI Yogyakarta, baik di tingkat jurusan/program studi, fakultas, maupun institut. Sebagai contoh, dalam menyiapkan dokumen yang terkait dengan penetapan standar, UPT Penjamu melibatkan unsur Gugus Kendali Mutu di Fakultas dan Tim Jamu Prodi untuk secara bersama-sama menyusun dokumen standar mutu.

Mekanisme yang ditempuh adalah dengan mengadakan bimbingan teknis dengan mengundang narasumber yang kompeten, selanjutnya di bawah bimbingan narasumber anggota tim Jamu prodi melakukan diskusi kelompok dan kerja kelompok sampai menghasilkan draft.

Setelah mendapatkan *draft*, kemudian dilakukan penelaahan, masukan, dan koreksi oleh pimpinan untuk kemudian diperbaiki, dan pada akhirnya mendapatkan persetujuan untuk dapat dipergunakan. Tahap terkakhir adalah melakukan sosialisasi ke seluruh unit yang ada, untuk kemudian dapat dipergunakan sebagai acuan/pegangan oleh unit-unit tersebut.

Dokumen yang dikeluarkan oleh institut akan menjadi acuan dalam menyusun dokumen pendukung di tingkat fakultas maupun program studi. Di tingkat program studi ada keragaman dalam penyusunan dokumen, yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi tersebut. Namun demikian ada beberapa hal yang disepakati bersama dalam hal unsur yang harus ada, dan unsur penunjang lain yang merupakan ciri karakteristik program studi.

Hingga saat ini proses melengkapi dan memperbarui dokumen masih terus berlangsung, baik yang ada di program studi, fakultas, maupun di institut. Seluruh anggota tim jamu prodi dan gugus kendali mutu di tingkat fakultas berkontribusi pada upaya melengkapi dokumen, dan secara periodik memperbaruinya.



Kerja kelompok untuk menyediakan dokumen SPMI. Foto: Supomo

Penguatan kompetensi SDM

Agar dapat menjalankan fungsinya dengan baik, diperlukan tenaga-tenaga terampil yang memiliki dedikasi dan visi ke depan untuk senantiasa memajukan kualitas pendidikan di ISI Yogyakarta. Untuk itu seluruh anggota tim yang ada dalam struktur organisasi Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta diberi kesempatan untuk mengasah ketrampilan dan memperluas pengetahuannya dengan kegiatan-kegiatan pelatihan, workshop, dan penyegaran secara periodik. Pelatihan dan worksop SPMI dilaksanakan secara periodik, selain ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan, juga sebagai salah satu cara pembibitan untuk mendapatkan tenaga-tenaga baru yang potensial.

Masa bakti anggota tim adalah 4 tahun (termasuk ketua program studi, pembantu dekan, dan dekan), yang dapat dipilih kembali selama 1 periode. Hal ini menuntut untuk selalu melakukan regenerasi dalam bidang-bidang yang berkaitan dengan tri dharma perguruan tinggi. Beberapa upaya yang dilakukan untuk peningkatan pengetahuan dan ketrampilan SDM dalam SPMI adalah:

a. Sosialisasi SPMI

Kegiatan ini dilaksanakan pada tahun-tahun pertama dibentuknya unit penjaminan mutu. Peserta sosialisasi adalah perwakilan seluruh unit yang ada di ISI Yogyakarta, yang dihadirkan untuk mendapatkan pengetahuan tentang SPMI. Sosialisasi ini dilaksanakan secara internal di ISI Yogyakarta dengan mengundang narasumber yang telah berpengalaman dalam pengelolaan dan pelaksanaan penjaminan mutu.

Sosialisasi juga dilakukan dengan mengirimkan sejumlah dosen untuk mengikuti pelatihan secara intensif di lembaga-lembaga eksternal yang berwenang menyelenggarakan sosialisasi SPMI, serta mengirimkan sejumlah dosen untuk mengikuti kursus singkat penjaminan mutu. Pada saatnya, para dosen yang telah mengikuti pelatihan dan kursus singkat tersebut ditugaskan untuk menjadi anggota tim penjaminan mutu, baik di tingkat jurusan/program studi, maupun di tingkat fakultas.

b. Bimbingan teknis penyusunan dokumen SPMI.

Secara simultan, ISI Yogyakarta juga mengadakan kegiatan bimbingan teknis untuk menyusun dokumen penjaminan mutu. Bimbingan dilakukan oleh narasumber yang kompeten dan berpengalaman di bidangnya. Selain melaksanakan bimbingan teknis, juga mengundang tenaga ahli yang secara intensif melakukan pendampingan dalam menyusun dokumen, merancang pengelolaan, dan melaksanakan SPMI ISI Yogyakarta.

c. Pelatihan dan rekrutmen auditor

Salah satu kegiatan periodik yang dilaksanakan dalam SPMI adalah audit mutu internal. Kegiatan ini memerlukan tenaga-tenaga auditor yang terlatih untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Para auditor ini terdiri dari para dosen yang mewakili program studinya. Sebelum melaksanakan tugas, mereka dilatih secara intensif, dan diuji kemampuannya, dengan tolok ukur penilaian tertentu. Mereka yang dinyatakan lolos dalam pelatihan, akan mendapatkan surat tugas untuk melaksanakan audit mutu internal di lingkungan ISI Yogyakarta.

Sebagaimana anggota tim jamu di tingkat fakultas maupun jurusan/program studi, tim auditor ini pun perlu secara berkala melakukan penyegaran. Selain melakukan penyegaran auditor, ISI Yogyakarta melalui UPT Penjaminan Mutu juga melakukan rekrutmen auditor baru dan seleksi auditor, agar senantiasa terjaga kesinambungan pelaksanaan SPMI dan proses regenerasi.

Setiap kali melaksanakan rekrutmen auditor, setidaknya akan bertambah sekitar 23 orang, karena peserta pelatihan auditor/rekrutmen

auditor sejumlah program studi yang ada di ISI Yogyakarta. Biasanya tiap program studi diwakili oleh seorang dosen calon auditor.



Gambar 2. Pelatihan calon-calon auditor AMI ISI Yogyakarta. Foto: Supomo



Gambar 3. Calon-calon Auditor AMI ISI Yogyakarta. Foto: Supomo

Siklus Pelaksanaan SPMI ISI Yogyakarta

Proses penjaminan mutu di ISI Yogyakarta dilakukan melalui 2 jenis siklus, yaitu: siklus periodik dan siklus khusus.

a. Siklus Periodik

Siklus periodik adalah kegiatan penjaminan mutu yang dilakukan secara terus-menerus (*continuous improvement*) sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Terkait dengan hal ini, AMI adalah salah satu kegiatan penjaminan mutu di ISI Yogyakarta dilakukan sekali dalam setahun, dan monitoring pembelajaran dilaksanakan setiap semester.

Siklus periodik diawali dengan penetapan standar mutu serta penyusunan pedoman dan panduan pencapaiannya oleh UPT Penjamu. Standar mutu kemudian ditetapkan dan disahkan oleh rektor. Kegiatan selanjutnya dilaksanakan dan dievaluasi sendiri oleh unit kerja yang bersangkutan, yaitu Tim Jamu Prodi di tingkat Jurusan, dan Gugus Kendali Mutu (GKM) di tingkat fakultas. Bertolak dari hasil evaluasi diri, *monitoring*, dan kepatuhan terhadap standar mutu yang disusun dalam bentuk format isian (borang) GKM melakukan proses MAE (*Monitoring, Assesment, and Evaluation*) terhadap pelaksanaan pencapaian standar oleh unit kerja. Temuan-temuan kemudian disusun dalam format hasil Pengawasan Kepatuhan (PK) untuk disampaikan pada UPT Penjamu dengan tujuan siap untuk dilakukan audit. Hasil PK ini menjadi bahan persiapan bagi program studi dan unit kerja terkait untuk menghadapi audit yang dilakukan oleh Tim Auditor yang akan diterjunkan UPT Penjamu.



Gambar 4. Rapat koordinasi Auditor AMI ISI Yogyakarta. Foto oleh Supomo

Temuan-temuan Tim Auditor dalam pelaksanaan AMI dikompromikan dengan pihak teraudit, yaitu ketua jurusan/ketua program studi, dan apabila disetujui dilaporkan kepada UPT Penjamu. Hasil temuan tersebut menjadi catatan yang dituangkan dalam bentuk format Permintaan Tindakan Koreksi (PTK) untuk disampaikan, diketahui, dan diharapkan disetujui oleh pejabat eksekutif selaku satuan pengawas internal (dalam hal ini ketua jurusan/ketua program studi untuk tingkat program studi dan dekan untuk tingkat fakultas). Hasil audit tersebut, oleh UPT Penjamu dipergunakan untuk bahan pengembangan standar mutu dan penyempurnaan panduan pencapaian standar. Demikian pula PTK yang disampaikan kepada dekan dan ketua jurusan/ketua program studi untuk selanjutnya dipergunakan melakukan langkah-langkah perbaikan pada waktu selanjutnya. Proses ini dilakukan terus-

menerus hingga dapat dicapai mutu sesuai yang tercantum dalam visi dan misi ISI Yogyakarta.

Dengan demikian, dapat dirangkum bahwa dalam melaksanakan AMI ditempuh 3 tahap yaitu (1) tahap administratif yang terdiri dari penyiapan dokumen oleh program studi dan unit terkait lainnya, untuk selanjutnya diserahkan kepada sekretariat penjamu. (2) tahap audit dokumen yang dilakukan oleh tim auditor yang ditugaskan, dan (3) tahap audit lapangan, yaitu kunjungan tim auditor ke unit-unit teraudit untuk memeriksa kesesuaian data tertulis dan data lapangan. Pelaksanaan AMI membutuhkan koordinasi yang baik antara yang teraudit dengan auditornya, sehingga setiap kali akan melaksanakan AMI selalu diawali dengan rapat koordinasi agar terjadi kesepahaman bersama serta kesesuaian jadwal.



Gambar 5. Kunjungan lapangan Auditor AMI ke program studi. Foto: Supomo



Gambar 6. Kunjungan ke lab, studio, dan kelas: salah satu agenda kegiatan AMI. Foto: Supomo

b. Siklus khusus

Siklus khusus adalah kegiatan penjaminan mutu yang berupa kajian terhadap peristiwa/temuan khusus yang harus segera dipecahkan dalam waktu tertentu, sebagai contoh kegiatan survey untuk mengetahui kesesuaian program, kekuatan, dan kelemahan program pendidikan yang dilaksanakan dan kecukupan kebutuhan pemangku kepentingan.

Siklus khusus juga dilaksanakan berdasarkan kebutuhan program studi dalam mempersiapkan akreditasi program studi, akreditasi institusi, atau audit eksternal. Dalam kaitannya dengan mempersiapkan akreditasi institusi dan program studi, UPT Penjamu melakukan pendampingan program studi dalam mempersiapkan borang, memberikan fasilitasi untuk melakukan review internal dengan meminta bantuan dosen-dosen yang menjadi asesor BAN PT untuk mereview borang dan memberi masukan-masukan guna perbaikan borang akreditasi.

Menuju era 4.0

Tantangan ke depan bagi UPT Penjaminan Mutu ISI Yogyakarta adalah kecepatan dan ketepatan dalam menanggapi perubahan yang demikian pesat, disertai dengan ketepatan pemanfaatan teknologi informasi yang relevan, agar mampu membuka pintu bagi lembaga untuk meraih posisi yang lebih tinggi di kancah pergaulan nasional maupun internasional.

Beberapa hal yang telah dirancang untuk dapat melangkah dan meningkat dengan optimal adalah:

- a. Mempersiapkan perangkat SPMI berbasis *daring*. Sudah saatnya ISI Yogyakarta mengoptimalkan sistem informasi terpadu yang berbasis daring. Meskipun sudah sedikit terlambat, tetapi mengejar ketinggalan untuk segera memanfaatkan jejaring itu sungguh merupakan prioritas. Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan teknologi ini sudah tergambar, dengan terintegrasinya seluruh dokumen yang ada, kemudahan akses terhadap data dan dokumen yang dibutuhkan, serta terpantau seluruh kegiatan yang dilakukan.
- b. Mendorong program studi yang telah mencapai nilai akreditasi A oleh BAN PT selama setidaknya 2 kali berturut-turut untuk mempersiapkan diri melakukan audit internasional melalui lembaga audit internasional yang ada, misalnya AUN. Langkah awal untuk mempersiapkannya adalah sosialisasi tentang lembaga audit mutu secara internasional, bimbingan teknis pengisian borang, serta yang terutama adalah

- peningkatan kualitas kegiatan akademik dan non akademik di lingkungan program studi.
- c. Peningkatan SDM secara terus-menerus agar seiring dengan perubahan dan perkembangan teknologi informasi. Semakin banyak SDM yang kompeten di bidang SPMI, maka akan menjadi jaminan akan keberlangsungan pelaksanaan SPMI yang berujung pada ketercapaian budaya mutu di ISI Yogyakarta.

Daftar Pustaka

- Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, , Direktorat Penjaminan Mutu. 2018. *Pedoman Sistem Penjaminan Mutu Internal: Pendidikan Akademik, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Profesi, Pendidikan jarak Jauh*. Jakarta: Kemenristek Dikti.
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Penjaminan Mutu. 2016. *Bahan Pelatihan Sistem Penjaminan Mutu Internal Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kemenristek Dikti
- Permenristek DIKTI nomor 62 tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
- Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Penjaminan Mutu. 2016. *Pedoman Audit Mutu Internal*. Jakarta: Direktorat Penjaminan Mutu
- Permenristek DIKTI nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Unit Penjaminan Mutu Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2015. *Panduan Sistem Penjaminan Mutu Internal Isititut Seni Indonesia Yogyakarta*
- Unit Pelaksana Teknis Penjaminan Mutu Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2017. *Panduan Sistem Penjaminan Mutu Internal Isititut Seni Indonesia Yogyakarta*.

UNIT URUSAN INTERNASIONAL ISI YOGYAKARTA

Refleksi Dan Pencapaian 2013 – 2018

Unit Urusan Internasional (UUI) dibentuk pada tahun 2011 dengan tujuan sebagai pintu gerbang perantara ISI Yogyakarta ke dunia internasional, sebuah harapan akan citra sebuah kampus seni yang mendunia. Pendirian UUI yang awalnya bernama Unit Layanan Internasional (ULI) disahkan melalui SK Rektor ISI Yogyakarta N0 147/KEP/2011. Nama ULI berubah menjadi UUI pada tahun 2013. Hal ini dikarenakan UUI merupakan unit kerja di bawah naungan Bagian Kerjasama dan Pendidikan, yang melaporkan tanggungjawabnya kepada Pembantu Rektor I.

Unit Urusan Internasional (UUI) di ISI Yogyakarta, merupakan sebuah unit yang berada di bawah bidang akademik dan kerjasama. Secara khusus mengemban tugas sebagai gerbang bagi kerjasama luar negeri dan dengan mitra asing. Selain itu, UUI mendapat tugas untuk menjembatani kegiatan-kegiatan yang melibatkan kerjasama dengan mitra asing dan dunia internasional. Oleh karena itu, dengan tugas dan tanggung jawab tersebut, UUI harus mampu membuat dan memfasilitasi berbagai kegiatan kerja sama internasional atau transnasional dengan rekan-rekan perguruan tinggi seni, atau universitas yang memiliki program studi maupun fakultas seni. Dengan demikian, kerjasama di bidang akademik maupun non akademik, dan untuk menunjukkan keberadaan dan kualitas terbaiknya di bidang seni tradisi dan kontemporer di lingkup internasional sangatlah memegang peranan penting.

Selama delapan tahun, UUI terjadi mengalami pergantian pengelola sebanyak tiga kali hingga saat ini. Beberapa kali pula mengalami pergantian pengurus harian. Bukanlah sebuah perjalanan yang mudah dalam mengelola unit yang harus bergerak aktif menjalin kerja sama dengan mitra perguruan tinggi asing. Untuk itu dibutuhkan waktu, pendekatan, dan komunikasi aktif, secara terus-menerus yang dibangun baik dengan pihak eksternal maupun dengan pihak internal ISI Yogyakarta. Kesepahaman dalam menjalin kerja sama, kesatuan visi, saling memberikan manfaat, kesejajaran posisi, dan peningkatan kualitas, haruslah menjadi tolok ukur dalam bekerjasama. Pencapaian-pencapaian kerja yang telah terjadi bukanlah hasil kerja UUI semata. Kebijakan pimpinan dalam hal ini Rektor ISI Yogyakarta dan jajarannya serta senat ISI Yogyakarta turut memberikan andil agar peran UUI lebih optimal dan memiliki pengaruh yang signifikan.

Usaha untuk mengembangkan kemitraan dengan perguruan tinggi asing telah dilakukan oleh ISI Yogyakarta dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Saat ini, ISI Yogyakarta memiliki kemitraan dengan perguruan tinggi hampir di seluruh dunia, termasuk terlibat dalam berbagai asosiasi dan konsorsium di tingkat internasional. Dalam upayanya tersebut, ISI Yogyakarta memiliki tiga skema kerjasama internasional yang menjadi poin penting dalam melakukan kerjasama dengan mitra asing, yaitu:

1. *Memorandum of Understanding (MoU)* menjadi dasar utama sebagai payung hukum dalam melaksanakan program dan kegiatan kerjasama yang bersifat umum, namun melembaga.
2. *Memorandum of Agreement (MoA)* adalah bentuk kesepahaman dan kesepakatan antara ISI Yogyakarta dengan mitra asing untuk melaksanakan program-program kerjasama secara lebih khusus melalui Fakultas dan dilaksanakan oleh jurusan atau program studi. Kegiatan ataupun program yang lebih spesifik dan khusus tersebut berupa *student exchange* dan *lecturer exchange program*, *credit transfer program*, *joint-research and publication*.
3. *Joint-Degree* atau *Double Degree Program* adalah sebuah tujuan dan capaian tertinggi dari dua tahapan kerjasama ISI Yogyakarta dengan mitra asing. Program ini adalah penyelenggaraan kegiatan antar perguruan tinggi, baik melalui kerjasama antara perguruan tinggi untuk melaksanakan suatu program studi secara bersama serta saling mengakui lulusannya. ISI Yogyakarta sangat berharap program ini segera bisa terealisasi sebagai wujud komitmen kerjasama tertinggi dengan mitra asing di mana kesetaraan dan keberlangsungan program akan meningkatkan nilai suatu kerjasama internasional. ISI Yogyakarta telah melakukan inisiasi *double degree program* melalui Program Pascasarjana dengan Eszterhazy Karoly

University, Hongaria. Proses dan tahapan-tahapan menuju ke arah tersebut sedang diupayakan oleh kedua perguruan tinggi.

Sejak tahun 2011 hingga saat ini, ISI Yogyakarta bermitra dengan dua puluh tujuh perguruan tinggi di seluruh dunia dan kedutaan besar negara asing yang ada di Indonesia, dan lembaga perwakilan negara asing, yaitu Kedutaan Besar India, Kedutaan Besar Hongaria, Kedutaan Besar Kerajaan Belanda melalui Erasmus Huis, Kedutaan Besar Austria, Konsulat Jenderal Republik Rakyat Tiongkok, The Japan Foundation, dan British Council. Hal ini merupakan sebuah kesempatan bagi ISI Yogyakarta untuk terus dapat berkarya dan berinovasi dalam bidang seni dan pendidikan seni. Selain itu, ISI Yogyakarta telah menjadi anggota dari beberapa asosiasi dan konsorsium Perguruan Tinggi International, yaitu sebagai berikut:

1. Asia - Pacific Bureau for Theatre Schools (APB) sejak 2008. APB didirikan pada tahun 2008 di bawah Lembaga Teater Internasional UNESCO. Tujuan dari jaringan ini adalah untuk mempromosikan interaksi dan pertukaran di antara sekolah teater Asia Pasifik. Anggota APB berkumpul setiap tahun untuk festival dan konferensi, yang menyediakan platform untuk berbagi, menampilkan, dan bereksperimen dengan berbagai praktik kinerja dan pedagogi dari berbagai negara dan budaya di kawasan ini. Setiap tahun, acara APB diadakan di berbagai kota dan diputar di antara anggota yang berbeda dari Australia, Brunei, Cina, India, Indonesia, Iran, Jepang, Malaysia, Mongolia, Selandia Baru, Filipina, Singapura, Korea Selatan, Taiwan, Thailand, dan Vietnam. ISI Yogyakarta melalui Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta telah menjadi anggota aktif asosiasi ini.
2. Asian League of Institutes of the Arts (ALIA) sejak 2011. Tujuan dari asosiasi perguruan tinggi seni ini adalah untuk membangun pertukaran dan jaringan kerjasama untuk lembaga seni di Asia, memperluas kolaborasi antara ALIA dan Asia, dan membangun mekanisme kerja sama internasional. Anggota ALIA saat ini berjumlah empat belas perguruan tinggi, yaitu: Taipei National University of the Arts, Taiwan; Lasalle College of the Arts, Singapore; Mimar Sinan Fine Arts University, Turkey; Korea National University of Arts, Korea; Kyoto University of Art and Design, Japan; Mongolian State University of Arts and Culture, Mongolia; Institut Seni Indonesia Yogyakarta; Kazakh National Academy of Arts, Kazakhstan; Chulalongkorn University, Thailand; Zurich University of the Arts, Switzerland; The National Academy of Arts, Culture and Heritage, Malaysia; Kazakh National Pedagogical University, Kazakhstan; Mindanao State University - Iligan Institute of Technology, Philippines; and Multimedia University Malaysia.

3. *United States – Indonesia Partnership Program (USIPP)* sejak Mei 2013. USIPP Consortium terdiri dari 6 perguruan tinggi di Indonesia dan 6 lembaga pendidikan tinggi di Amerika Serikat, yaitu:
 - a. Perguruan Tinggi Indonesia: Universitas Indonesia, Universitas Gadjah Mada, Universitas Airlangga, Institut Teknologi Bandung, Institut Pertanian Bogor, dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - b. Perguruan Tinggi Amerika Serikat: Chatham University, Lehigh University, Miami Dade College, Northern Illinois University, University of Michigan, dan University of Washington.

Dua belas perguruan tinggi tersebut berkomitmen untuk memajukan akademik di AS dan Indonesia. USIPP Consortium ini juga adalah hasil hibah dari Departemen Luar Negeri AS dan Biro *Educational and Cultural Affairs* (ECA) yang telah mendanai program kerja sama yang diberikan oleh *Institute of International Education* (IIE) dari 2010-2012. Tujuan program ini adalah untuk meningkatkan mahasiswa AS yang belajar ke luar negeri salah satunya Indonesia, sekaligus untuk mendorong kemitraan jangka panjang antara lembaga pendidikan tinggi AS dan Indonesia.

4. ASEAN-JAPAN Fine Arts Colleges Network sejak 2015. Asosiasi ini terbentuk atas inisiasi dari Mission Japan to ASEAN, ASEAN Secretariat, dan The Japan Foundation. Tujuan dari konsorsium ini adalah:
 - a. Membangun jaringan di antara sekolah dan lembaga penelitian
 - b. Memfasilitasi kerja sama dan kolaborasi antara Perguruan Tinggi dan lembaga-lembaga ini melalui jaringan kerjasama,
 - c. Melaksanakan proyek bersama seperti program pertukaran antara profesor, dosen, dan mahasiswa, dan proyek kolaborasi seperti pameran bersama dan festival seni.
 - d. Meningkatkan kesadaran seni di Jepang dan negara-negara ASEAN baik di dalam maupun di luar jaringan.

ISI Yogyakarta telah dipercaya menjadi penyelenggara acara pertemuan pertama konsorsium ini sekaligus sebagai koordinator dari 10 anggota ASEAN-JAPAN Fine Arts Colleges Network. Anggota dari konsorsium ini meliputi: Tokyo University of the Arts, Jepang; Institut Seni Indonesia Yogyakarta; Nanyang Academy of Fine Arts, Singapore; University of the Philippines Diliman, the Philippines; Vietnam University of Fine Arts, Vietnam; Bunditpatanasilpa Institute, Thailand; National University of Arts and Culture, Myanmar; National Academy of Arts, Culture, and Heritage,

Malaysia; the Royal University of Fine Arts, Cambodia, dan National Academy of Fine Arts, Laos.

5. *ASEA-UNINET (ASEAN-European Academic University Network)* sejak 2017. ASEAN European Academic University Network adalah jaringan universitas, yang terdiri dari universitas-universitas Eropa dan Asia Tenggara dengan tujuan mempromosikan internasionalisasi pendidikan dan penelitian yang berkelanjutan. ASEA-UNINET didirikan pada tahun 1994 oleh universitas-universitas dari Austria, Indonesia, Thailand dan Vietnam sebagai bentuk jaringan Universitas Asia Tenggara-Austria dan saat ini terdiri dari lebih dari 80 universitas dari 18 negara yang berbeda. ISI Yogyakarta telah menjadi anggota konsorsium ini sejak 2017 dan telah aktif mengikuti beberapa program tahunan yang diselenggarakan yaitu *plenary meeting* dan *workshop*.

Dari keikutsertaan ISI Yogyakarta dalam berbagai konsorsium dan asosiasi internasional, UUI terlibat secara langsung dalam usaha mencapai target kerjasama dan mengelolanya bersama dengan fakultas-fakultas di ISI Yogyakarta. Tentu saja, hal yang sudah dimulai, dan diinisiasi ini juga harus terus dapat dijaga dan dikembangkan. Untuk terus menjaga relasi tersebut, maka ISI Yogyakarta melalui Unit Urusan Internasional (UUI) memiliki tanggung jawab untuk merencanakan, mengembangkan, dan memfasilitasi seluruh kegiatan kerja sama internasional. Dalam rangka melaksanakan program kerja yang bertujuan untuk hal tersebut, maka rencana strategis dibutuhkan agar dapat bermanfaat bagi ISI Yogyakarta khususnya dan Perguruan Tinggi mitra pada umumnya.

Untuk memenuhi hal tersebut, maka sejak tahun 2013-2018, UUI ISI Yogyakarta telah mengadakan berbagai macam kegiatan dengan Perguruan Tinggi mitra asing maupun lembaga/institusi asing non-pendidikan. Kegiatan-kegiatan yang telah berhasil dilakukan adalah seminar, conference, pertunjukan musik dan tari, *joint workshop*, *collaborative programs*, *joint art exhibition*, *credit transfer program*, dan *students and teachers exchange program (mobility program)*. Selain mengadakan berbagai macam kegiatan dengan Perguruan Tinggi mitra asing, dalam upaya untuk meningkatkan kualitas UUI ISI Yogyakarta, maka sejak tahun 2012 ISI Yogyakarta juga mengikuti program hibah Program Bantuan Penguatan Kelembagaan Kantor Urusan Internasional. Program ini juga memberikan kesempatan kepada UUI ISI Yogyakarta untuk memfasilitasi penguatan kerjasama dan hubungan internasional dengan Perguruan Tinggi mitra, khususnya dalam pengelolaan dan pengembangan kerjasama dari tingkat program studi atau jurusan di lingkungan ISI Yogyakarta. Dalam penyelenggaraannya, UUI bekerjasama dengan program studi atau jurusan yang didukung oleh Fakultas dan Pembantu Rektor I.

Berikut ini adalah program-program inisiasi kerjasama dari Hasil Hibah Program Bantuan Kelembagaan Kantor Urusan Internasional, Direktorat Jenderal Kelembagaan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

1. *Joint-Seminar dan Workshop Internasional* yang bertemakan seni dan lingkungan hidup atau Eco Art yang diselenggarakan di tahun 2015. Dalam kegiatan ini ISI Yogyakarta menggandeng Silpakorn University, Thailand dan Universiti Teknologi Mara, Malaysia, untuk melakukan kegiatan bersama. Program tersebut dinilai menarik dan bermanfaat sebagai pengembangan penelitian seni yang interdisipliner. Oleh karena itu, program seminar yang serupa dijadikan sebuah program yang berkelanjutan dengan keterlibatan tiga Perguruan Tinggi dalam sebuah konsorsium. Program ini telah berlanjut menjadi sebuah agenda tahunan yang diselenggarakan atas inisiatif dari ketiga perguruan tinggi tersebut menjadi sebuah simposium internasional, yaitu ARCADES/ARCADE (International Symposium on Art, Craft, and Design) yang telah berlangsung untuk ketiga kalinya.
2. *International Community Engagement* yang diselenggarakan di tahun 2017. Kegiatan ini di dukung oleh Silpakorn University, Thailand dan Eszterhazy Karoly University, Hongaria, sebagai mitra perguruan tinggi internasional serta komunitas masyarakat Kampung Dolanan, Panggungharjo, sebagai mitra yang berasal dari pemerintah setempat. Selama dua minggu para mahasiswa perwakilan dari ketiga perguruan tinggi, khususnya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual mengikuti perkuliahan, workshop, dan *group project*, yang dilaksanakan, baik di kampus ISI Yogyakarta dan di lingkungan Kampung Dolanan. Keterlibatan komunitas masyarakat dalam sebuah program akademis menjadi nilai tambah, sehingga program serupa rencananya akan diselenggarakan kembali di tahun 2019.
3. *Joint-Summer Program*. Di tahun 2017 ISI Yogyakarta mengajak Srinakharinwirot University, Thailand untuk menyelenggarakan Summer Program di Desa Sabdodadi, Bantul. Kegiatan ini adalah mempelajari musik Jathilan dan memperkaya musik tersebut dengan memasukkan irama-irama musik dari Thailand. Selama dua minggu mahasiswa dari Jurusan Etnomusikologi ISI Yogyakarta dan Jurusan Musik dari Srinakharinwirot University melakukan pembelajaran bersama dengan para pemusik Jathilan dari Desa Sabdodadi.
4. *International Student Seminar*. Kegiatan ini adalah salah satu program UUI yang dikembangkan dari hasil kerjasama dengan para mitra asing melalui program *International Community Engagement* dan *Joint-Summer Program*. Para mahasiswa dari mitra asing, mahasiswa internasional ISI Yogyakarta, dan mahasiswa ISI Yogyakarta menjadi pembicara dalam seminar yang pertama ini. Harapan UUI kegiatan akademik untuk memfasilitasi potensi

akademik mahasiswa ISI Yogyakarta dan para mitra asing bisa terakomodasi melalui seminar mahasiswa internasional.

Harapan-harapan UUI dari ketiga program hasil dari HIBAH PKKUI DIKTI yaitu bahwa melalui *pilot project* ini, program-program tersebut dapat dilaksanakan setiap tahun dan berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak mahasiswa sebagai peserta dan mengundang mitra-mitra Perguruan Tinggi lain untuk bergabung. Hal tersebut sangat berpotensi untuk memperkuat dan meningkatkan kerjasama internasional, serta memperkenalkan potensi seni dan budaya ke dunia internasional.

ISI Yogyakarta melalui UUI telah banyak berpartisipasi dalam kegiatan kerjasama akademik dan non-akademik yang terbentuk melalui konsorsium, asosiasi, maupun bentuk kerjasama lainnya. Berikut ini adalah beberapa kerja sama yang telah berjalan dan berlangsung secara berkelanjutan:

1. *Urban Research Plaza (URP)* yang merupakan forum yang menyelenggarakan seminar internasional konsorsium tiga perguruan tinggi yaitu ISI Yogyakarta-Universitas Gadjah Mada-Osaka City University. Pembicara dalam URP adalah wakil dari masing-masing Perguruan Tinggi. Penyelenggaraan seminar internasional ini bergantian antara ISI Yogyakarta dan Universitas Gadjah Mada. URP telah berlangsung selama 17 tahun sejak ditandatanganinya *MoU* tahun 2002. Tujuan dari diadakannya URP ini adalah (a) Sebagai forum untuk memfasilitasi para dosen dan peneliti dari ketiga perguruan tinggi: Universitas Gadjah Mada, Osaka City University, dan ISI Yogyakarta; (b) Memberikan ruang bagi dosen dan mahasiswa dari ketiga perguruan tinggi untuk berbagi pengetahuan dan wawasan melalui kajian ilmu di bidang seni dan humaniora.
2. *Mobility Program* (pertukaran mahasiswa dan dosen) antara ISI Yogyakarta dengan Eszterhazy Karoly University, Hongaria. Program tersebut berjalan secara rutin dari awal penandatanganan *MoU* yang semula diutamakan di tingkatan program Strata 1 hingga saat ini berlanjut ke jenjang Strata 2. Upaya untuk menjaga agar program tersebut tidak berhenti di tengah jalan, telah dilakukan usaha untuk mencari pendanaan yang diinisiasi baik oleh masing-masing PT dan juga pencarian dana terhadap *stakeholder* luar. Upaya tersebut membuahkan hasil yaitu dengan adanya pendanaan dari Erasmus+ dari Uni Eropa selama empat tahun berturut-turut dari tahun 2017-2020.
3. *Workshop Design Thinking* antara Prodi Desain Interior dengan Hochschule Hannover, Jerman. Bermula sejak tahun 2014 melalui penandatanganan *MoU* antara ISI Yogyakarta dengan Hochschule Hannover, maka kegiatan workshop tersebut berjalan setiap tahun dengan durasi kegiatan kurang lebih dua minggu. Kegiatan ini awalnya dikoordinasi oleh UUI yang

bekerjasama dengan Prodi Desain Interior, kemudian di tahun-tahun berikutnya program workshop ini menjadi sebuah agenda tahunan yang dikoordinir oleh Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa. Selain hal tersebut, melalui program kerjasama ini, Program Studi Desain Interior sejak tahun 2018, mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan pendanaan dari Erasmus + Uni Eropa sebagai sarana untuk meningkatkan mobility program dengan Hochschule Hannover.

4. Workshop Typography dengan Hochschule Ulm, Jerman. Sebagai bagian dari implementasi dari MoU, setiap tahun diselenggarakan workshop typography di ISI Yogyakarta maupun di Hochschule Ulm. Sejak tahun 2014, workshop tersebut diselenggarakan dengan melibatkan mahasiswa dan dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa. Di tahun 2015, workshop bersama antara Fakultas Seni Rupa yang terdiri dari mahasiswa dan dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior, dan Hochschule Ulm mendapatkan dukungan pendanaan dari ISI Yogyakarta dan DAAD (Deutscher Akademischer Austauschdienst). Selanjutnya, program kerjasama dengan Hochschule Ulm dilaksanakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual hingga saat ini yang akan dilanjutkan dengan penandatanganan MoA untuk exchange program secara lebih khusus.
5. *International Community Engagement Program* yaitu suatu program KKN Internasional bagi mahasiswa yang dilaksanakan dengan menggandeng mitra asing dan muatan akademik dalam program ini lebih diutamakan yaitu dengan sistem kredit poin bagi para mahasiswa. Selain para mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung bekerjasama dengan mahasiswa dari mitra asing, mereka juga terlibat langsung dengan masyarakat lokal. Kegiatan ini telah dilaksanakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dengan Silpakorn University, Thailand, dan Eszterhazy Karoly University, Hongaria tahun 2017 dengan melibatkan warga dan potensi Kampung Pandes, Panggungharjo, Sewon, Bantul, dan kegiatan internasional tersebut diharapkan akan terselenggara secara berkelanjutan dengan membuka peluang terhadap keikutsertaan mitra perguruan tinggi asing lainnya. Tujuan dari program ini adalah selain meningkatkan mutu kerjasama dengan mitra asing juga menggerakkan dan meningkatkan potensi masyarakat lokal. Selain itu, program ini juga diharapkan memberikan wacana kerjasama bagi program studi atau jurusan lain di ISI Yogyakarta untuk meningkatkan bentuk kerjasama dengan mitra asing yang melibatkan potensi masyarakat, terutama dalam bidang seni dan budaya.



Joint-Summer Program, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dan Srinakharinwirot University, Thailand 2015



Workshop dan Pertemuan anggota USIPP di Universitas Gadjadara 2014



International Community Engagement mahasiswa Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Silpakorn University, dan Eszterhazy Karoly University, dengan warga Dusun Pandes, Panggungharjo, Sewon, Bantul 2017



Pertunjukan Kolaborasi Gamelan oleh mahasiswa Internasional ISI Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, Universitas Negeri Yogyakarta, dan Universitas Sanata Dharma 2018



Joint-Concert dengan musisi dari Austria atas kerjasama dengan Kedutaan Austria di Indonesia 2016



Design Thinking Workshop antara Program Studi Desain Interior dan Hochschule Hannover 2016



Workshop Eco Art oleh Dr. Veerawat Sirivesmas, Silpakorn University 2015

Dari beberapa capaian dan evaluasi yang dilakukan oleh ISI Yogyakarta dalam kerjasama internasional, UUI sebagai unit yang aktif dalam mengelolanya harus bergerak sesuai dengan modernisasi dan kemajuan teknologi. Program-program yang telah dilaksanakan UUI ISI Yogyakarta bersama mitra-mitra perguruan tinggi dari luar negeri adalah program-program yang diselenggarakan dalam jangka waktu yang relatif pendek, sekitar 1-2 minggu.



Workshop antara Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Hochschule Ulm, Jerman 2016

Setiap program yang dilaksanakan selalu menuntut adanya hasil yang nyata melalui presentasi karya baik dalam bidang pertunjukan, pemutaran film, ataupun pameran. Kegiatan-kegiatan tersebut selalu didokumentasikan dan ditampilkan dalam website UUI serta disebarakan melalui Youtube. Harapannya

melalui penayangan dokumentasi dari setiap program yang telah dibuat, UUI secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap iklim internasionalisasi perguruan tinggi, khususnya ISI Yogyakarta, yang selalu membuka kesempatan bekerja sama dalam bidang seni yang interdisipliner untuk menunjang iklim akademis yang inovatif. Oleh karena itu, UUI berupaya untuk melaksanakan internasionalisasi dan terus belajar dari mitra asing dengan membekali para mahasiswa dan para pengajarnya untuk selalu memperbaharui ilmu melalui pengalaman bekerja kolaboratif.



Workshop Batik dalam kegiatan ASEAN-JAPAN Fine Arts Colleges Network 2015



Program Pertukaran Mahasiswa Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta ke Eszterhazy Karoly University, Hongaria, 2016.

DR. KARDI LAKSONO, M.PHIL.
*Kepala UPT Laboratorium Bahasa dan Badan
Penerbit ISI Yogyakarta*

PENERBIT PERGURUAN TINGGI MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Refleksi dan Pencapaian 2013 – 2018

Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 merupakan istilah yang saat ini sangat akrab di telinga masyarakat Indonesia. Istilah Revolusi Industri 4.0 senantiasa didengungkan terus menerus baik di dunia akademis, kalangan pemerintah bahkan sampai ke dalam diskusi-diskusi yang dilakukan oleh banyak orang. Memang kondisi sekarang ini yang dihadapkan dengan perkembangan dan kecepatan teknologi tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan istilah Revolusi Industri. Maka dalam hal ini istilah Revolusi Industri 4.0 menjadi suatu istilah yang mendapat perhatian yang cukup serius sebab apa yang terjadi dalam kehidupan manusia sekarang ini tidak dapat dilepaskan begitu saja dari implementasi Revolusi Industri 4.0.

Dalam tulisan Ganie-Rochman (2019:6) bahwa Revolusi Industri merupakan revolusi yang digerakkan oleh koneksi data dalam skala yang tak terbayangkan. Revolusi Industri 4.0 akan mampu untuk meningkatkan kedalaman, kecepatan serta kompleksitas baru dimana kegiatan manusia akan terkoneksi dengan begitu cepat. Kecepatan koneksi kegiatan manusia ini akan menghadapkan manusia kepada suatu bentuk preposisi yang tidak pernah dikenal manusia sebelumnya. Pada masa Revolusi Industri 4.0 ini manusia akan semakin sulit untuk mengatakan arah perkembangan suatu peradaban. Namun di sisi lain, Revolusi Industri 4.0 juga memberikan efisiensi

bagi setiap kegiatan manusia dan menjadikan setiap kegiatan manusia jauh lebih fleksibel.

Oleh karena itu, Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi, komputasi, robot pintar, dan rekayasa genetika tersebut dapat diterjemahkan sebagai perubahan atau kemajuan teknologi yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku secara luas dalam aktivitas ekonomi, organisasi industri, dan proses pembuatan kebijakan publik (Ari Kuncoro, 2018:6). Revolusi Industri 4.0 ini merupakan kelanjutan revolusi yang pernah terjadi sebelumnya. Selanjutnya Kuncoro (2018:6) menjelaskan bahwa pada revolusi industri pertama terjadi penemuan mesin uap yang menggeser pemakaian tenaga manusia dan hewan ke dalam tenaga mesin. Revolusi industri kedua ditandai dengan penemuan energi listrik dan mesin dengan pembakaran dalam (*internal combustion engine*) yang berbeda dengan mesin uap (*external combustion engine*). Penemuan dalam revolusi industri kedua ini mengubah wajah transportasi dan komunikasi dengan munculnya kendaraan otomotif, pesawat terbang dan telepon. Selanjutnya dalam revolusi industri ketiga ditandai dengan kemunculan teknologi digital dan internet yang penggunaannya memicu reorganisasi pengelolaan industri yang mengancam kelangsungan industri/bisnis konvensional dalam Revolusi Industri 4.0.

Revolusi Industri 4.0 pada akhirnya akan membuat setiap segi dimensi kehidupan harus turut berubah. Perubahan ini merupakan suatu bentuk keniscayaan sebab dimulai pada tahun sekarang ini yaitu tahun 2019, maka pada tahun 2020 nanti merupakan tonggak penting bagi masuknya peradaban manusia ke dalam era peradaban digital. Teknologi *digital-cyber-mobile* terus melangkah maju dan tanpa ragu mulai memasuki gaya hidup manusia di seluruh bumi ini. Pada waktu yang bersamaan maka AR (*augmented reality*) akan menjadi aplikasi yang banyak digunakan (Setiawan, 2018:6).

Transformasi digital ini lebih merupakan transformasi peradaban. Manusia akan senantiasa diubah atau harus ikut berubah. Berubah jika dengan kesadaran dan mengendalikan atau diubah apabila tidak menyadarinya. Perubahan ini bersifat menyeluruh baik sebagai organisasi atau institusi, pemerintah, maupun juga sebagai individu dengan berbagai macam status yang disandangnya. Perubahan tersebut ada yang dapat menanggapi dengan cepat namun ada juga yang menanggapi secara lambat bahkan mungkin ada juga yang resisten terhadap perubahan itu sendiri. Perubahan yang terjadi tidak terkecuali juga akan terjadi dalam dunia pendidikan.

Pendidikan dalam Revolusi Industri 4.0

Brodjonegoro (2018:6) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pemberdayaan yang bernilai tambah, dan pendidikan akan memampukan

individu untuk lebih berkarya mencapai tingkat kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu, masa depan setiap individu akan sangat ditentukan oleh pendidikan yang ditempuhnya. Dalam pendidikan yang dipahami dalam sifatnya yang asli ini, maka pendidikan ini sangat erat terkait dengan kemampuan kebiasaan (*ability*) individu. Oleh karena itu, pendidikan tidak boleh diterapkan secara masif karena akan menghilangkan faktor individu yang menjadi faktor utamanya.

Pendidikan yang masif berkecenderungan untuk memarginalkan peran peserta didik dan lebih mengedepankan peran pengelola dan pendidik. Model pendidikan yang masif ini tidak pernah sesuai dengan makna pendidikan yang sesungguhnya. Pendidikan di masa yang akan datang akan mendapat tantangannya dengan kemunculan Revolusi Industri 4.0. Revolusi 4.0 ini akan memaksa pendidikan untuk berubah karena perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan (AI) yang sangat cepat bahkan dari yang dibayangkan oleh para ahli sekalipun. Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 harus berubah karena lebih disebabkan adanya suatu kenyataan bahwa adanya sejumlah jenis pekerjaan yang dapat digantikan oleh teknologi informasi dan kecerdasan buatan (AI). Namun, begitu juga sebaliknya akan ada juga sejumlah jenis pekerjaan yang tidak pernah mungkin digantikan oleh teknologi informasi maupun kecerdasan buatan.

Menurut Soemantri (2018:6) terdapat jenis pekerjaan yang tidak dapat digantikan oleh teknologi informasi maupun kecerdasan buatan yaitu pekerjaan yang membutuhkan *social skills* (kecakapan sosial) yang tinggi. Kecakapan sosial ini berbeda dengan kemampuan atau keterampilan atau kompetensi sosial. Kecakapan sosial sifatnya lebih mendalam dan intrinsik melekat dengan individu yang sedemikian rupa sehingga tidak mungkin dapat digantikan oleh kecerdasan buatan (AI). Sedangkan keterampilan atau kemampuan atau kompetensi sosial masih mungkin digantikan oleh kecerdasan buatan karena sifat *artifisial*-nya dan tidak melekat secara intrinsik terhadap individu.

Lebih lanjut Soemantri (2018:6) menyatakan bahwa salah satu ciri kecakapan sosial adalah kecakapan dalam menangani persoalan yang kompleks yang sering kali tidak terdapat solusinya serta apabila terdapat solusinya maka solusi tersebut tidak menimbulkan persoalan baru. Oleh sebab itu, pendidikan yang mampu menjawab tantangan ini adalah pendidikan yang membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Apabila kemampuan berpikir telah terbentuk, maka dengan sendirinya peserta didik akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keingintahuan yang tinggi akan memacu setiap individu dan peserta didik untuk terus berpikir ke arah kemajuan dan selalu mencari sesuatu yang baru.

Pencarian tersebut diwujudkan melalui pembelajaran secara terus menerus, di mana setiap individu maupun peserta didik selalu belajar untuk bertahan hidup. Oleh karena itu, tanpa pembelajaran secara terus menerus maka dapat dipastikan bahwa individu maupun peserta didik tidak akan dapat bertahan dalam menghadapi tantangan pasca- Revolusi 4.0. Berdasarkan hal tersebut, sebenarnya pendidikan di Indonesia belum menerapkan konsep tersebut di atas serta belum juga membentuk kemampuan berpikir individu maupun peserta didik dan belum juga menumbuhkan kebutuhan belajar individu maupun peserta didik.

Pendidikan di Indonesia memang haruslah mengajarkan kemampuan kepada peserta didik untuk senantiasa menumbuhkan kebutuhan belajar secara terus menerus supaya peserta didik dapat sintas dalam menyongsong era Revolusi Industri 4.0 maupun sesudahnya. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus melakukan inovasi dalam model pendidikan terutama model pendidikan di perguruan tinggi.

Kebutuhan Inovasi dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0

Astrofisikawan Roger Penrose sebagaimana diungkapkan oleh Soedjatmiko (2018:6) menyatakan bahwa alam semesta ini terdiri atas tiga bagian yaitu: alam fisik, alam mental, dan alam matematis. Dalam pandangan Soedjatmiko bahwa ketiga hal tersebut memiliki peran yang dominan serta berurutan dalam mengatur kehidupan manusia seiring dengan perkembangan suatu jaman. Kehidupan manusia di era prasejarah sangat ditentukan oleh dinamika alam fisik. Kemudian setelah ditemukannya model pertanian yang menetap maka kehidupan manusia saat itu berubah. Kehidupan manusia pada jaman model pertanian yang tetap sangat ditentukan oleh alam mental.

Namun kondisi inipun sekarang ini juga sudah berubah, sebab dalam 40 tahun belakangan ini kehidupan manusia sangat ditentukan oleh alam matematis. Keadaan ini merupakan suatu era di mana imajinasi dan kemampuan matematika segelintir orang di sebuah laboratorium kampus atau garasi mobil di *Silicon Valley* kemudian dipahami menjadi sebuah sistem algoritma. Sistem algoritma ini yang dalam waktu yang relatif singkat dan cepat dapat memunculkan beragam teknologi baru. Sekarang ini dalam Revolusi Industri 4.0, seolah tidak asing lagi mendengar istilah kecerdasan buatan, data raksasa, komputasi kognitif, media sosial, komputasi awam, serba internet hingga teknologi *blockchain*.

Dalam pandangan Soedjatmiko (2018:6) bahwa kecepatan komputer akan terus meningkat dan selaras dengan *Hukum Moore* dengan fungsi yang

kian mendekati otak manusia. Saat ini otak manusia yang tersusun atas sekitar 100 milyar *neuron* dengan kecepatan sinyal 120 meter/detik tidak lama lagi akan digantikan oleh superkomputer yang memerlukan 100 kali lebih sedikit *transistor*, tetapi mampu beroperasi 20 kali juta lebih cepat dari kemampuan otak manusia.

Di samping hal tersebut, saat ini kemajuan *neuroscience* yang sedang berusaha mengunggah kesadaran manusia (memori dan rasa) ke dalam seperangkat digital sehingga dapat memungkinkan kesadaran manusia melampaui batasan fisiknya. Serta dalam waktu yang cepat saat ini akan muncul teknologi ketiga yaitu kemajuan rekayasa genetika yang memungkinkan lahirnya manusia serba super dan serba sehat tanpa meninggalkan tubuh fisiknya. Yang menjadi pertanyaan besar adalah kemana arah gelombang transformasi ini akan membawa dunia pendidikan tinggi terutama dalam kemampuan meningkatkan literasi masyarakatnya?

Ketika merumuskan tujuan pendidikan untuk melahirkan warga negara yang baik, biasanya kita membahasnya dari sudut tujuannya untuk membekali pelakunya dengan kemampuan mencapai kesejahteraan material secara individual maupun secara kolektif. Namun tetap saja bahwa berbicara mengenai pendidikan adalah pembicaraan mengenai manusia, bahkan jika pendidikan dipahami secara materialistik sekalipun (Bagir, 2018:6). Pada masa sekarang ini, yaitu pada masa dimana banyak di antara potensi atau kemampuan manusia berada dalam tantangan teknologi kecerdasan buatan (AI) maka kajian mengenai kemampuan manusia dan daya manusia menjadi semakin penting.

Pada masa dimana kecerdasan buatan semakin memasuki kehidupan manusia maka seberapa besar lapangan pekerjaan manusia akan direbut oleh kecerdasan buatan (AI). Dalam hal ini kecerdasan buatan (AI) akan menguasai keahlian manusia di berbagai bidang, serta dalam banyak hal kecerdasan buatan (AI) akan menunjukkan kemampuan yang lebih baik daripada manusia. Kondisi ini bisa terjadi karena kecerdasan buatan (AI) tidak mempunyai keterbatasan-keterbatasan sebagaimana yang dimiliki oleh manusia. Meskipun begitu, kita tetap harus berpikir positif akan kehadiran kecerdasan buatan (AI) tersebut.

Bagir (2018:6) menyatakan bahwa pada dasarnya kehadiran kecerdasan buatan (AI) bukanlah sumber bencana bagi kehidupan manusia sekarang ini. Menilik dari pemikiran filsafat maka kita manusia yang hidup pada masa kehadiran kecerdasan buatan (AI) akan tetap bisa merasa *positif thinking*. Sebab sejak jaman Yunani kuno bahkan jauh sebelum Plato, apa yang disebut intuisi (*noesis*) dibedakan dari prosedur rasional-logis (*dianoia*). Aristoteles bahkan mendefinisikan salah satu aspek terendah intuisi ini sebagai

kemampuan menghasilkan terma tengah (*middle term*) dalam *silogisme* tanpa menyusun premis mayor dan premis minor. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kecerdasan buatan (AI) akan mampu melakukan hal tersebut bahkan dengan lebih baik lagi, karena ini merupakan masalah kecepatan dalam memproses algoritma.

Bagir (2018:6) lebih lanjut menyatakan bahwa bukan intuisi tersebut yang dimaksud melainkan apa yang biasa disebut sebagai pengetahuan *a priori* atau bersifat *self-evident*. Dalam hal ini Aristoteles menyatakan bahwa tanpa adanya pengetahuan yang terintuisi ini maka akan terjadi *infinite regress*, karena kita tidak akan bisa menyusun premis pertama jika semua premis harus bisa dibuktikan. Bagir (2018:6) kemudian menyoroti persoalan imajinasi bahwa imajinasi yang dimaksud bukan merupakan suatu bentuk khayalan dalam konotasi absennya realitas apalagi yang bersifat *delusi* ataupun *halusinasi*. Imajinasi yang dimaksud di sini bersifat *imajinal* serta berbeda pula dengan yang bersifat *imajiner* yaitu khayalan *nir-realitas*. Jenis imajinasi yang dimaksud di sini bukan pula imajinasi yang dapat terbentuk oleh pengalaman sehari-hari dimana hal ini masih akan dapat dilakukan oleh kecerdasan buatan (AI) yang hanya dengan meng-*entry* ke dalamnya input-input dari suatu pengalaman ke dalam suatu algoritma yang canggih.

Imajinasi yang dimaksudkan di sini lebih merupakan sesuatu yang tidak terkait dengan realitas sehari-hari, melainkan lebih terkait dengan *intermediate world*. Maslow menyebutnya dengan istilah *transpersonal*, sementara Rudolph Steiner menyebutnya sebagai bentuk *ever deeper spiritual experience* (Bagir, 2018:6). Setelah membahas mengenai imajinasi maka harus pula dibahas mengenai moral dalam menghadapi kecerdasan buatan (AI). Mengenai daya moral ini, Bagir (2018:6) melihat bahwa penetapan beberapa moralitas sebagai dasar yang berlaku secara universal yaitu moralitas yang hanya bukan bermanfaat bagi persoalan perumusan nilai melainkan juga sebagai sumber dorongan kehidupan yang dalam hal ini juga bersifat *intuitif-irasional*. Dalam pandangan GJ. Warnock bahwa daya moralitas ini disebut sebagai *plain moral facts*, sedangkan filsuf Henry Sidgwick menyebutnya sebagai *moral common sense*.

Pandangan tersebut di atas apabila dapat diterima maka bukan saja kehadiran kecerdasan buatan (AI) yang secanggih apapun tidak akan menjadi sumber bencana bagi kemanusiaan. Kecerdasan buatan (AI) dalam arti positif bagi kehidupan manusia akan mampu untuk merangsang kemunculan daya-daya manusia yang lebih luhur seperti daya intuitif, imajinatif, serta daya moralitasnya. Oleh karena itu dalam melihat sisi positif dari kehadiran kecerdasan buatan (AI) maka manusia justru akan bisa meningkatkan kemampuannya dalam memproduksi pengetahuan serta pula dapat mampu meningkatkan daya luhur manusia itu sendiri. Produksi pengetahuan serta

meningkatkan daya moralitas yang merupakan daya luhur manusia tersebut tidak dapat dilepaskan dari peran sebuah perguruan tinggi.

Peran Perguruan Tinggi dalam Revolusi Industri 4.0

Perlu diakui dan disadari bahwa terdapat risiko akan penyalahgunaan kecerdasan buatan (AI) oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Hal ini dapat dicontohkan akan adanya ancaman peretasan otomatis serta keamanan siber, pencurian data, dan sebagainya. Oleh karena itu dibutuhkan prinsip kehati-hatian dalam membangun jaringan komputer skala besar.

Membentuk masyarakat yang sadar akan dampak dari kecerdasan buatan (AI) merupakan hal yang sangat mendesak yang harus dilakukan oleh pemerintah, sekolah, perguruan tinggi serta keterlibatan masyarakat itu sendiri. Menurut Budiharto (2018:6) terdapat delapan bidang riset pada Rencana Induk Riset Nasional 2017-2045 yang sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 38 Tahun 2018 yang hendaknya dapat dilakukan secara optimal serta pengawasan yang ketat. Pemerintah berkewajiban dan harus menyiapkan segala kebutuhan bagi perguruan tinggi dan industri terkait untuk mewujudkan Rencana Riset Nasional 2017-2045 tersebut.

Kewajiban pemerintah khususnya yang menyangkut bidang penelitian dan publikasi di perguruan tinggi sesuai dengan Rencana Riset Nasional 2017-2045 adalah memberikan fasilitas terhadap kedua bidang tersebut. Pemerintah dalam hal ini Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi memang telah melakukan berbagai langkah untuk membantu dalam mewujudkan bahkan meningkatkan bidang penelitian dan publikasi. Persyaratan publikasi dalam berbagai aturan yang diterbitkan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi memang sangat beragam, khususnya bagi dosen dengan jabatan lektor kepala dan guru besar (Lukman, 2019:6). Lektor kepala dan guru besar harus melakukan publikasi di jurnal terindeks *Scopus* atau *Web of Science* (yang lebih dikenal dengan nama *ISI-Thomson*).

Dalam pandangan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi bahwa pemilihan publikasi lebih terarah kepada *Scopus* atau *ISI-Thomson* lebih dikarenakan bahwa kedua pengindeks ini dibandingkan dengan pengindeks lainnya (*Google Scholar*, *DOAJ*) memiliki persyaratan yang sangat ketat antara lain penulis harus dari beragam negara. Baik editor maupun mitra bebestarinya harus memiliki rekam jejak publikasi yang baik dan yang terpenting bahwa publikasi yang terbit dinilai dulu dampaknya dari segi seberapa banyak jurnal itu dikutip di publikasi internasional. Dengan begitu ketatnya persyaratan tersebut, maka sampai saat ini (tahun 2019) baru terdapat 47 jurnal di Indonesia yang terindeks di *Scopus* dan belum satu pun yang terindeks di *Web of Science* atau *ISI-Thomson*.

Lukman (2019:6) lebih lanjut melihat alasan mengapa Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi lebih memilih kedua pengindeks tersebut. Kelebihan *Scopus* dan *Web of Science* adalah mempunyai alat ukur yang dapat membandingkan serta melakukan pemeringkatan penulis, institusi, dan negara berdasarkan publikasi dan dampaknya. Oleh karena itu menjadi tidak salah apabila *Scopus* dan *Web of Science* ini menjadi alat ukur pemeringkatan ilmiah dari lembaga riset dan perguruan tinggi di dunia, seperti *QS World Class University* dan *The World Class University*.

Publikasi di Indonesia berada tren yang baik saat ini dan terus meningkat khususnya yang terindeks *Scopus*, bahkan sampai dengan bulan Februari 2019 sudah lebih dari 31.000 publikasi dan menempatkan Indonesia di urutan kedua di ASEAN. Namun, baru terdapat 400 perguruan tinggi (PT) dan lembaga litbang yang mempunyai publikasi terindeks di *Scopus*. Menurut Lukman (2019:6) sampai dengan akhir 2016 Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi sering kesulitan apabila dimintai data tentang banyaknya jumlah publikasi yang dihasilkan dosen, peneliti, dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Oleh karena itu langkah yang paling mudah diambil ialah dengan menelusuri publikasi yang dihasilkan orang di Indonesia yang termuat di *Scopus* maupun *Web of Science*. Tetapi pada kenyataannya yang masuk ke pengindeks tersebut hanya beberapa persen dari hampir 300 ribu dosen, serta lebih dari 10 ribu peneliti dan 5 juta lebih jumlah mahasiswa di Indonesia.

Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi kemudian mengambil langkah alternatif mengenai cara pengukuran karya dosen dan peneliti serta penggiat iptek lainnya dengan meluncurkan *Science and Technology Index* (Sinta) pada tanggal 30 Januari 2017. Sinta ini diluncurkan oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi sebagai portal yang mengumpulkan publikasi dan karya ilmiah lain yang dihasilkan oleh para akademisi maupun peneliti di seluruh Indonesia, baik yang telah terindeks *Scopus* ataupun terindeks nasional maupun lokal sehingga dapat dipetakan, dianalisis serta dilakukan pemeringkatan penulis di institusi ataupun nasional, institusi dan jurnalnya.

Lukman (2019:6) menyatakan bahwa untuk memudahkan pengumpulan data publikasi dan sitasi, maka dosen dan peneliti yang akan mendaftarkan ke Sinta sekurang-kurangnya harus memiliki akun *Google Scholar* dan *ID Scopus* bagi yang telah memiliki publikasi internasional terindeks *Scopus*. *Google Scholar* digunakan karena pada masa sekarang ini hampir semua dosen dan peneliti telah terbiasa dengan *Google* dan *Google Scholar* mempunyai sistem yang bukan saja mendata publikasi namun juga menghitung sitasi yang dihasilkan secara *real time*. Namun terdapat kelemahan *Google Scholar* bahwa data yang dideklarasikan oleh penulis belum tentu semua benar terutama jika mempunyai kesamaan nama.

Adanya kelemahan dalam *Google Scholar* tersebut maka dalam hal ini dituntut suatu bentuk kejujuran penulis dan peran *verifikator* yang ada di sistem *Sinta* untuk memeriksa apakah publikasi yang telah dideklarasikan tersebut benar atau tidak. *Scopus* dalam hal ini digunakan sebagai data pendeteksi publikasi internasional yang bermutu. Skor *Sinta* dibuat sebagai dasar dan acuan pemeringkatan penulis, institusi, serta jurnal dengan memperhitungkan jumlah publikasi internasional, publikasi nasional, serta dampaknya seperti sitasi. Jumlah dosen dan peneliti yang mendaftar di portal *Sinta* sampai dengan 12 Maret 2018 sebanyak 157.995 dari 4.595 institusi, sementara jurnal yang terakreditasi sebanyak 2.279 yang diberi kategori *Sinta* 1 sampai dengan 6. Kategori *Sinta* itu dibuat untuk mengatasi kebutuhan jurnal terakreditasi nasional sebagai suatu syarat mempertahankan jenjang jabatan lektor kepala dan kelulusan mahasiswa magister yang jumlahnya diperkirakan lebih dari 8 ribu jurnal.

Tantangan nyata yang dihadapi saat ini adalah bagaimana mengedukasi penulis baik dosen, mahasiswa, serta peneliti untuk dapat menghasilkan naskah yang baik serta pengelola jurnal untuk dapat mengelola secara profesional, efektif, dan efisien sesuai persyaratan akreditasi nasional ataupun lembaga pengindeks bereputasi internasional. Luaran penelitian bukan saja publikasi beserta dampaknya melalui sitasi, melainkan juga dapat berwujud buku, hak paten, karya seni, prototipe, pengabdian masyarakat yang perlu diperhitungkan sehingga rumus *Sinta* dan kontennya terus berkembang, termasuk publikasi ilmiah dari *Web of Science* yang harus masuk ke *Sinta* sebagai penyeimbang *Scopus* (Lukman, 2019:6).

Dalam hal ini Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi juga memberikan konsekuensi bahwa pemberian hibah penelitian dan beasiswa bagi dosen pada saat ini mensyaratkan sudah mendaftar di *Sinta* bahkan yang telah memiliki rekam jejak publikasi dan sitasi tinggi dapat mengikuti beberapa skema hibah penelitian sebagai anggota. Untuk memberikan apresiasi kepada penulis, institusi serta pengelola jurnal maka Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi memberikan *Sinta Award* yang diikuti oleh sejumlah perguruan tinggi.

Peran Badan Penerbit ISI Yogyakarta di Era Revolusi Industri 4.0

Pada masa sekarang ini banyak perguruan tinggi yang mempunyai permasalahan dengan publikasi padahal sesungguhnya perguruan tinggi tersebut mempunyai karya ilmiah yang banyak. Publikasi karya ilmiah ini sesungguhnya sangat menopang keberadaan perguruan tinggi itu sendiri. Perihal publikasi karya ilmiah di suatu perguruan tinggi ini akan senantiasa

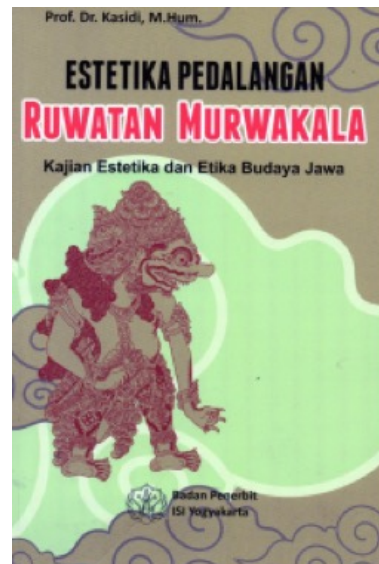
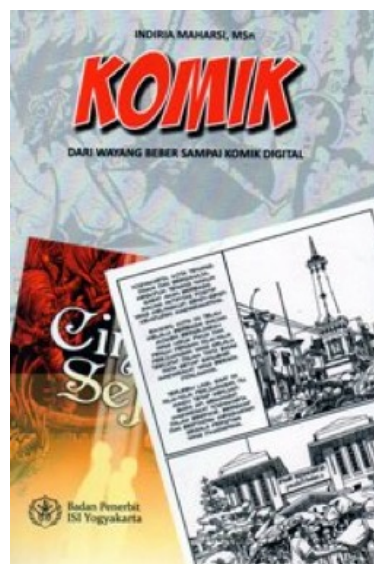
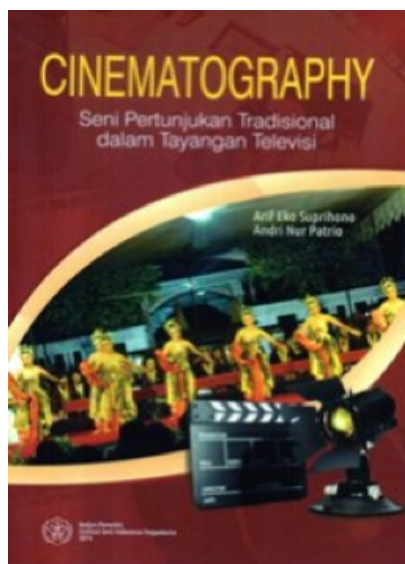
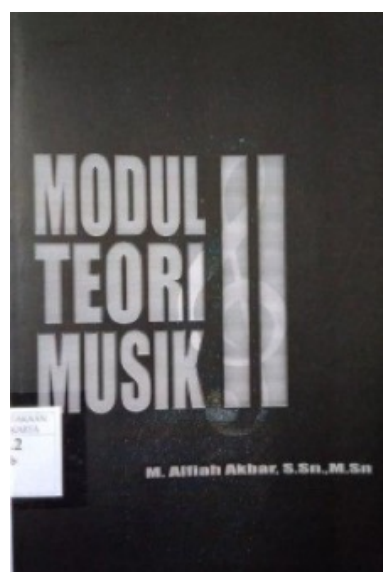
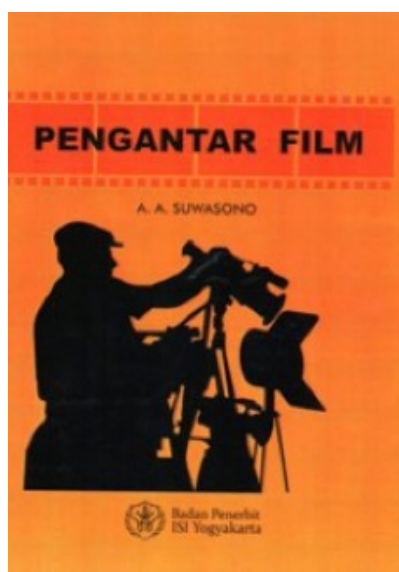
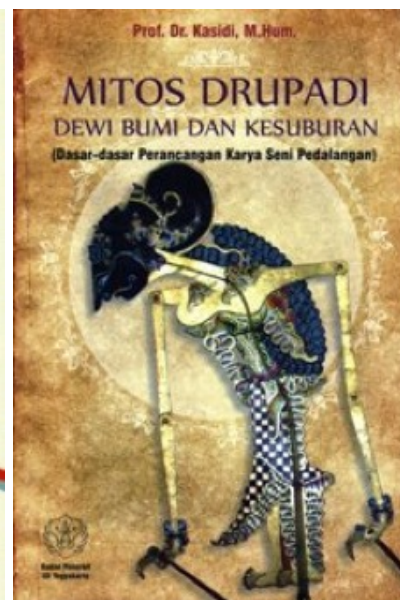
dikaitkan dengan keberadaan suatu lembaga badan penerbitan di perguruan tinggi. Badan penerbit suatu perguruan tinggi merupakan corong dari masyarakat ilmiah terutama di perguruan tinggi.

Dalam pemahaman tersebut maka pada dasarnya badan penerbit perguruan tinggi merupakan suatu lembaga pendukung dari pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi yang mempunyai tanggung jawab dalam mempublikasikan aset intelektual berupa karya ilmiah suatu perguruan tinggi kepada masyarakat luas. Badan penerbit perguruan tinggi diharapkan akan menjadi mercusuar dari perguruan tinggi yang menaunginya. Buku yang diterbitkan dari karya ilmiah perguruan tinggi diharapkan akan memberikan kontribusi ilmiah di dunia internasional.

Namun menurut Mien A. Rifai (2006:1) bahwa kontribusi buku ilmiah terbitan perguruan tinggi di Indonesia masih mempunyai kontribusi yang lebih kecil di dunia internasional dibandingkan dengan kontribusi jurnal ilmiah Indonesia di dunia internasional. Kontribusi buku ilmiah terbitan perguruan tinggi Indonesia di dunia internasional yang masih rendah menjadikan tidak berdampaknya buku-buku terbitan badan penerbit perguruan tinggi Indonesia di dunia internasional (Abrar, 2006:70).

Permasalahan yang menyangkut kelangkaan buku ilmiah yang diterbitkan oleh perguruan tinggi apabila ditangani dengan pola pembinaan yang baik akan bisa diatasi secara baik pula. Dalam pengertian Sumedi (2007:3) bahwa sebenarnya di perguruan tinggi lebih mempunyai potensi untuk mengembangkan dunia perbukuan melalui usaha badan penerbitan perguruan tinggi. Perguruan tinggi sebetulnya mempunyai potensi akan ketersediaan penulis, pengguna yang jelas serta terukur dan banyak juga bahan penulisannya. Dengan pengelolaan yang profesional maka dapat diduga bahwa kemajuan badan penerbit akan menunjukkan kemajuan perguruan tinggi yang bersangkutan.

Badan penerbit perguruan tinggi merupakan suatu jenis bentuk industri yang berada dalam situasi yang dilematis, di mana industri badan penerbit perguruan tinggi mengalami berbagai sumber daya dan proses kegiatan namun sebenarnya sangat diyakini akan menjadi industri yang sangat berkompeten terhadap dinamika perkembangan perguruan tinggi. Badan penerbit perguruan tinggi harus mempunyai cita-cita untuk menjadi badan penerbit perguruan tinggi yang handal, profesional, produktif, dan mandiri. Hal tersebut merupakan suatu bentuk solusi serta tuntutan kebutuhan masyarakat intelektual dimanapun saja termasuk di Indonesia khususnya di Yogyakarta meskipun tantangan tersebut cukup berat terutama di era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 (Siregar, 2006:63).



Kondisi tersebut di atas pada akhirnya memunculkan suatu gagasan dari berbagai badan penerbit perguruan tinggi se-Indonesia untuk mengatasi segala permasalahan yang menghimpit badan penerbit perguruan tinggi. Gagasan untuk mengatasi permasalahan badan penerbit perguruan tinggi secara nyata adalah dengan mendirikan suatu bentuk asosiasi yang dinamakan Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI). Sejak awal pembentukan APPTI ini, Badan Penerbit ISI Yogyakarta juga ikut berperan dalam usaha kegiatan tersebut. Saat ini Badan Penerbit ISI Yogyakarta telah menjadi anggota dari APPTI Pusat serta berperan dalam APPTI Korwil Jateng-DIY.

Keuntungan yang didapatkan dari sinergitas Badan Penerbit ISI Yogyakarta dengan APPTI, baik Pusat maupun Jateng-DIY adalah terdapatnya koordinasi pemasaran serta pameran buku dari setiap buku yang diterbitkan dari Badan Penerbit ISI Yogyakarta dengan APPTI. APPTI menjadi semacam fasilitator untuk setiap buku yang diterbitkan dari Badan Penerbit ISI Yogyakarta untuk dikenalkan kepada masyarakat ilmiah pada khususnya di lingkup nasional maupun internasional. APPTI dalam kegiatannya juga bekerja sama dengan IKAPI dan hal ini juga merupakan suatu keuntungan tersendiri, sebab setiap badan penerbit perguruan tinggi dapat juga bekerja sama dengan IKAPI yang notabene menguasai penerbitan perbukuan di Indonesia.

Adalah suatu kebanggaan bahwa dari tahun 2016-2019 Badan Penerbit ISI Yogyakarta telah menghasilkan 54 buku (lihat lampiran). Di tengah segala permasalahan yang menghimpit dunia badan penerbit perguruan tinggi maka Badan Penerbit ISI Yogyakarta masih terbilang cukup produktif untuk menghasilkan karya buku. Setiap karya buku yang diterbitkan dari Badan Penerbit ISI Yogyakarta juga akan disodorkan kepada APPTI untuk ditindaklanjuti apabila nantinya ada kegiatan yang akan dilakukan oleh APPTI baik berupa pameran buku atau bedah buku.

Upaya yang telah dilakukan Badan Penerbit ISI Yogyakarta kiranya juga telah membantu dalam menunjang pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi (Abrar, 2006:1). Upaya perealisasi Tri Dharma perguruan tinggi tersebut terwujud melalui, *pertama*; bahwa Badan Penerbit ISI Yogyakarta telah menerbitkan buku-buku teks bacaan. Penerbitan buku teks bacaan ini diharapkan dapat memperlancar pelaksanaan dharma pertama perguruan tinggi yaitu pendidikan dan pengajaran. Sumber naskah buku teks bacaan yang diterbitkan oleh Badan Penerbit ISI Yogyakarta didapatkan dari para dosen yang mengajar di ISI Yogyakarta yang menaungi Badan Penerbit ISI Yogyakarta. *Kedua*, bahwa hasil-hasil penelitian baik yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa di lingkup ISI Yogyakarta juga diterbitkan melalui Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Langkah ini diambil oleh Badan Penerbit ISI Yogyakarta dengan tujuan untuk menyosialisasi hasil penelitian kepada masyarakat. Penerbitan karya hasil penelitian ini pada dasarnya untuk ikut membantu pelaksanaan

dharma kedua perguruan tinggi yaitu bidang penelitian. *Ketiga*, bahwa Badan Penerbit ISI Yogyakarta juga telah menerbitkan tentang buku-buku ilmiah populer mengenai keterampilan praktis di dunia seni pada khususnya. Buku ilmiah populer ini mempunyai manfaat selain ditujukan untuk masyarakat di dalam maupun di luar kampus, tetapi juga dapat dipakai oleh para mahasiswa ketika menempuh kuliah ataupun apabila mahasiswa tersebut mengabdikan ilmunya bagi masyarakat.

Badan Penerbit ISI Yogyakarta dalam karya yang telah dilakukan sejauh ini pada dasarnya untuk menyikapi bentuk paradigma pengelolaan pembelajar yang bergerak secara holistik maupun sistemik. Hal ini mempunyai arti bahwa Badan Penerbit ISI Yogyakarta mempunyai kepentingan dalam pengembangannya ke depan untuk melakukan, *pertama*; bahwa penerbitan yang dilakukan Badan Penerbit ISI Yogyakarta sebagai bentuk upaya untuk membangun masyarakat berbasis ilmu pengetahuan; *kedua*, penerbitan yang dilakukan oleh Badan Penerbit ISI Yogyakarta sebagai upaya antisipatif terjadinya ledakan ilmu pengetahuan, dan *ketiga*; bahwa penerbitan yang dilakukan oleh Badan Penerbit ISI Yogyakarta sebagai bentuk pengibar bendera serta panji-panji ISI Yogyakarta.

Badan Penerbit ISI Yogyakarta selain mengelola penerbitan buku yang ada di lingkungan ISI Yogyakarta juga mempunyai tugas dalam pengelolaan jurnal yang terdapat di ISI Yogyakarta. Sebagaimana yang telah disampaikan di atas bahwa jumlah skala penerbitan jurnal mempunyai kapasitas yang lebih besar dibandingkan dengan kapasitas penerbitan buku. Sebagai laporan bahwa jumlah jurnal yang dimiliki di lingkungan ISI Yogyakarta adalah 16 jurnal. Dari 16 jurnal tersebut sudah terdapat 4 jurnal yang terakreditasi (Sinta 2 dan Sinta 3) dan terindeks DOAJ. Jurnal-jurnal tersebut adalah *JUSA (Journal of Urban's Society Arts)*, *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, *Jurnal Rekam*, dan *International Journal of Creative and Art Studies*.

Sangat bisa dibanggakan bahwa keempat jurnal yang terdapat di lingkungan ISI Yogyakarta mampu meraih prestasi terakreditasi secara nasional di tengah persaingan akreditasi jurnal yang cukup ketat. Hal itu menjadi kekuatan akademis ilmiah tersendiri bagi ISI Yogyakarta apalagi bila ditengok secara lebih spesifik bahwa jurnal terakreditasi yang dimiliki oleh ISI Yogyakarta bergerak di bidang keilmuan dan keilmiahan dunia seni. Tidak begitu banyak jurnal yang bergerak di dunia keilmuan dan keilmiahan seni dapat terakreditasi secara nasional.

Namun hal tersebut tidak harus menjadikan berbesar hati, sebab tantangan jurnal di masa mendatang membutuhkan kerja sama baik secara internal, nasional maupun internasional. Sebagai pemicu dan pendorong semangat dalam pengelolaan jurnal adalah adanya *elan vital* untuk menjadikan

semua jurnal yang berada di lingkungan ISI Yogyakarta meraih akreditasi secara nasional dan yang telah terakreditasi secara nasional mampu menempatkan dirinya di jajaran *Scopus* ataupun *Web of Science*. Dilihat dari kinerja para pengelola jurnal di lingkungan ISI Yogyakarta kelihatannya itu bukanlah sesuatu yang muskyl terjadi. Sangat besar keyakinan bahwa hal itu dapat terwujud yaitu terakreditasinya semua jurnal di lingkungan ISI Yogyakarta serta terindeksnya jurnal di ISI Yogyakarta oleh *Scopus*.

Keyakinan itu didasarkan bukan saja etos kerja dari pengelola jurnal di lingkungan ISI Yogyakarta saja tetapi juga terdapatnya beberapa penulis yang *notabene* adalah dosen ISI Yogyakarta yang telah mempunyai *Scopus ID* dan dapat menjalin mitra dengan penulis-penulis di luar negeri. Begitu juga dengan kegiatan berupa seminar baik dalam skala nasional maupun internasional yang dapat memberikan sumbangan positif serta nyata bagi terwujudnya jurnal yang terakreditasi maupun terindeks *Scopus*. Besar harapan untuk terwujud. Indikasi lainnya adalah banyaknya minat penulis dari luar lingkungan ISI Yogyakarta itu sendiri yang ingin memasukkan naskahnya untuk diterbitkan di jurnal di lingkungan ISI Yogyakarta. Ini merupakan modal yang luar biasa, sebab permasalahan utama dalam pengelolaan jurnal biasanya terkendala dalam naskah atau penulis yang berasal dari luar lingkungan jurnal itu diterbitkan. Kekuatan ini memang masih harus dikelola dengan baik sehingga prosentase naskah atau penulis luar dengan naskah atau penulis dalam lingkungan ISI Yogyakarta bisa tetap terjaga dalam perbandingan 60-70% : 40-30%. Dengan kenyataan perbandingan prosentase tersebut maka sekali lagi tidak muskyl apabila jurnal di lingkungan ISI Yogyakarta dapat terakreditasi.

Selain pengelolaan penerbitan buku dan pengelolaan jurnal terdapat tugas lain lagi yang diemban oleh UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta yaitu berupa kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan wilayah bahasa. Memang pada dasarnya hanya difokuskan pada Bahasa Inggris, namun dalam perjalannya hal tersebut tidak bisa berdiri sendiri. Sebagai UPT di lingkungan ISI Yogyakarta yang *notabene* juga banyaknya mahasiswa asing yang belajar di ISI Yogyakarta, maka sebenarnya terdapat sinergitas pengelolaan Bahasa Inggris dengan Bahasa Indonesia di dalam UPT ini. Dalam Laboratorium Bahasa bukan saja hanya menyelenggarakan kegiatan pelaksanaan tes toefl tetapi juga menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan bahkan penguatan Bahasa Indonesia. Pada tahun 2016 UPT ini bahkan telah melakukan kerja dengan beberapa media baik cetak maupun sosial untuk memberikan kontribusi bagi pelaksanaan Undang-Undang Bahasa khususnya Bahasa Indonesia melalui beberapa seminar serta penulisan di media cetak serta media online.

Melalui kerja sama antara UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbitan ISI Yogyakarta dengan salah satu redaktur media cetak Kompas

sempat digalakkan peningkatan minat dan kualitas menulis bagi mahasiswa di lingkungan ISI Yogyakarta melalui Gerakan Angkringan Tulisan. Gerakan Angkringan Tulisan ini diselenggarakan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa dalam bidang tulis menulis terutama yang akan diterbitkan di media cetak. Selain itu, kegiatan ini juga untuk merangsang daya berpikir kreatif mahasiswa itu sendiri.

Segala sesuatu yang telah dikerjakan UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta merupakan suatu bentuk kapasitas untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh ruang lingkup UPT tersebut. Usaha dalam kapasitas pemecahan masalah tersebut harus senantiasa di dorong semakin besar supaya mampu memberikan jawaban yang seimbang atas persoalan dalam lingkup UPT yang semakin kompleks. Oleh karena itu, UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 serta pengantisipasi kecerdasan buatan (AI) harus mampu untuk membentuk kecerdasan kolektif melalui buku ilmiah, jurnal maupun kemampuan dalam bahasa sebagai cara terbaik untuk dapat menyesuaikan diri secara cepat dengan perubahan lingkungan, sosial maupun teknologi.

Konektivitas yang telah dan akan senantiasa dilakukan oleh UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta merupakan kunci bagi terwujudnya kolektivitas. Kolektivitas ini merupakan cara-cara partisipatoris dari UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta untuk mengorganisasi diri bagi kepentingan masyarakat melalui karya-karya yang dihasilkan ataupun dilakukan oleh UPT ini. Melalui konektivitas untuk mewujudkan kolektivitas ini maka UPT dapat dan harus siap menghadapi serta bertahan dalam era digital yang didasarkan atas data dan jejaring.

Penutup

Pada masa sekarang ini telah terjadi suatu perubahan sosial yang sifatnya transformatif dan perubahan ini didorong oleh jejaring antara institusi yang membangun pemecahan masalah digital yang inovatif dengan mereka yang bekerja secara inovatif di masyarakat. Oleh karena itu, dewasa ini telah berkembang semacam kesadaran bahwa kita perlu gerakan inovasi sosial serta teknologi untuk dapat menjawab tantangan di era digital. UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta harus senantiasa berubah untuk dapat menjawab tantangan di era digital tersebut. Karya ilmiah baik berupa buku maupun jurnal harus dapat menyikapi inovasi sosial maupun teknologi pada masa sekarang ini. Langkah strategis ini dapat dimulai dengan penguatan sarana prasarana digitalisasi dalam UPT Laboratorium Bahasa dan Badan

Penerbit ISI Yogyakarta sehingga hasil karya ilmiah akan langsung dapat dirasakan oleh penggunanya secara lebih efisien dan praktis.

Jejaring yang telah dilakukan oleh UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta baik di tingkat daerah maupun pusat seperti dalam wadah APPTI harus tetap dipertahankan bahkan lebih dapat dikuatkan, sebab jejaring ini mewujudkan konektivitas yang menuju pada kolektivitas dalam membangun bahkan menyebarkan karya ilmiah yang dihasilkan oleh UPT ini. Ke depannya UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta harus menjadi lebih baik lagi terutama dalam menghadapi tantangan yang perubahannya cukup cepat sekali. Terakhir diucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Rektor ISI Yogyakarta, Pembantu Rektor ISI Yogyakarta yang telah memberikan perhatian cukup serius bagi terwujudnya UPT Laboratorium Bahasa dan Badan Penerbit ISI Yogyakarta yang kompetitif dalam menghadapi tantangan jaman di era digital ke depan.

Daftar Pustaka

- Abrar, Ana Nadya. 2006. Siapa Sebenarnya Direktur University Press dalam Hamed Mohd Adnan (ed.), Penerbitan Malaysia-Indonesia: Mengukuhkan Jaringan Penerbitan Serantau. Kuala Lumpur: Universiti Malaya
- Core, A.. 1976. Publisher as Gatekeepers of Idea dalam Philip G. Altbach (Ed.), Perspective on Publishing. Lexington: Lexington Book.
- Harari, H., 2015. Thinking about People Who Think Like Machines dalam Brockman, J. (Ed), What to Think about Machines that Think. New York: Harper Perennial.
- Kleden, Ignas, 2000, Buku, Kecerdasan, dan Pendidikan dalam Dadang S. Anshori, Menggagas Pendidikan Rakyat: Ototentrisitas Pendidikan dalam Wacana Politik Pembangunan. Bandung: Alqaprint.
- Rifai, Mien A., 2008. *Prospek Penerbit Buku Perguruan Tinggi di Indonesia*. Makalah disampaikan dalam *Seminar Penulisan dan Penerbitan Buku Ajar Perguruan Tinggi* di Surabaya 22 Januari 2008. Surabaya: Airlangga University Press.
- Siregar, A. Ridwan, 2006, Membangun Pusat Data Penerbit University antara Rumpun Melayu untuk Menunjang Pemasaran Bersama dalam Hamed Mohd Adnan (Ed.), Penerbitan Malaysia-Indonesia: Mengukuhkan Jaringan Penerbitan Serantau. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Sumedi AS, Pudjo, 2007, *Problem dan Tantangan Pembina Teknis University Press* dalam *Penyuluh Grafika No. 2* April-Juni 2007. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia,.

Media Cetak

- Bagir, Haidar. 2018. Pendidikan Manusia Vs Kecerdasan Buatan dalam Kompas 15 September 2018 halaman 6.
- Brodjonegoro, Satrio Soemantri. 2018. *Revolusi 4.0 dan Pendidikan* dalam Kompas 21 Desember 2018 halaman 6.
- Budiharto, Widodo. 2018. Dampak Kecerdasan Buatan bagi Indonesia dalam Kompas 19 Oktober 2018 halaman 6.
- Juoro, Umar, 2019. Ekonomi 4.0 dan Kehendak Jadi Negara Maju dalam Kompas 28 Maret 2019.
- Kuncoro, Ari., 2018. Disrupsi Teknologi, Ekspektasi Publik, Kredibilitas Kebijakan dalam Kompas 11 Desember 2018 halaman 6.
- Lukman, 2019, Sistem Sinta dan Integritas Akademi dalam Kompas 25 Maret 2019 halaman 6.
- Rupa, Hieronimus Dei, 2019. Berfilsafat dalam Revolusi Industri 4.0 dalam Kompas 15 Februari 2019 halaman 7.
- Setiawan, Suryatin, 2018. Transformasi Peradaban Digital Mulai 2020 dalam Kompas 18 Desember 2018 halaman 6.
- Sudjatmiko, Budiman, 2018. *Inovasi dalam Revolusi 4.0* dalam Kompas 15 September 2018 halaman 6.
- Toisuta, Willi, 2019. Membangun Ekosistem Penelitian dan Inovasi dalam Kompas 28 Januari 2019 halaman 6.

DAFTAR BUKU TERBITAN BP ISI YOGYAKARTA PERIODE 2014-2019

JUDUL BUKU	PENULIS	ISBN	TAHUN
Penyutradaraan non fiksi program intruotional cinematic: studi kasus instructional cine-dance	Arif Eko Suprihono, Andri Nur Patrio	978-602-650 9-40-6	2019
Bersama menyigi dan meneroka: fotografi, media, dan seni	editor, Irwandi	978-602-650 9-41-3	2019
Kelentangan dalam belian sentiu suku Dayak Benuaq di Kalimantan Timur	Eli Irawati ; editor, Sujud Puji Nur Rahmat	978-602-650 9-39-0	2019
Streetscenes photography: a photobook	Soeprapto Soedjono; editor, Oscar Samaratunga, Zulisih Maryani	978-602-650 9-42-0	2018
Katalog pameran memahami Indonesia melindungi Taiwan: 2017 exchanging exhibition of intangible cultural heritage	Hanggar Budi Prasetya; penerjemah, Vivian Liu	978-602-650 9-38-3	2018
Psikologi desain interior : aspek psikologi dalam perancangan interior : kumpulan artikel mata kuliah antropologi desain II	editor, Rahmawan D. Prasetya	978-602-650 9-37-6	2018
Lagu melayu populer Deli, Minangkabau dan Minahasa : kajian fungsi sosial dan diseminasi	Triyono Bramantyo	978-602-650 9-35-2	2018
Teknik dan pengembangan desain tenun lurik	I Made Sukanadi, N.N. Kurniyati, K.S. Utami	978-602-650 9-36-9	2018
Bermain flute: model praktik bermain flute dengan Midi	Tri Wahyu Widodo; Andre Indrawan	978-602-650 9-34-5	2018
Seminar Akademik FSR ISI Yogyakarta 2018 : reaktualisasi seni tradisi di era milenial ; Yogyakarta, Senin 12 November 2018 di Rich Hotel Yogyakarta	Sumartono, Rahmawan Dwi Prasetya, Ramm Pandansari Kusumo ; editor, Sumartono	978-602-650 9-33-8	2018
Konsep seni dalam film animasi	Arif Agung Suwasono	978-602-650 9-32-1	2018

Metode penulisan drama radio	Nur Sahid, M. Dwi Marianto, Purwanto ; editor, Tim BP ISI Yogyakarta	978-602-650 9-31-4 (surat pengantar, halaman judul, halaman penerbitan, halaman kata pengantar, daftar isi)	2018
Wayang orang gaya Surakarta dalam perspektif estetis dan koreografis	Hersapandi, Bambang Pudjaswara, Supriyanti	978-602-650 9-30-7	2018
Model terstruktur berbasis multimedia (MTBM) dalam pembelajaran tepak kendang jaipongan	Asep Saepudin	978-602-650 9-29-1	2018
Branding desa wisata : rebranding desa wisata Kembang Arum Sleman untuk meningkatkan daya saing daerah di bidang pariwisata (sebuah penelitian)	Wibowo ; editor, M. Umar Hadi	978-602-650 9-28-4	2018
Anatomi wayang kulit purwa	Junaidi, Dewanto Sukistono	978-602-650 9-27-7	2018
Berbagi musik persembahan untuk Sang Maha Guru	editor, Andre Indrawan ... [et al.]	978-602-650 9-25-3	2018
Kreasi motif pada produk tie-dye (ikat celup) di kota Yogyakarta	Sugeng Wardoyo, Suryo Tri Widodo	978-602-650 9-26-0	2018
Candi-candi di Jawa Tengah dan Yogyakarta	Artbanu Wishnu Aji ; editor, Tim BP ISI Yogya	978-602-650 9-24-6	2018
Pengantar mata kuliah kapita selekta : pengkajian seni rupa, desain, media dan budaya	Baskoro Suryo Banindro	978-602-650 9-21-5 (surat pengantar, halaman judul, halaman penerbitan, halaman kata pengantar, daftar isi)	2018
Analisis struktural: sebuah metode penelitian tari	Rina Martiara, Budi Astuti	978-602-650 9-22-2	2018
Belajar musik sampek	Eli Irawati ; editor, Kustap	978-602-650 9-23-9	2018

Katalog pameran besar seni kriya undagi#2	Wahyu Tri Atmojo, Anzib, Eddy Supriyatna Marizar, Anzib	978-602-650 9-20-8	2018
Proceeding of The 21st International Conference Of Asia Pacific Society For Ethnomusicology (APSE) : preserving and developing asia pacific traditional music to enhance academic cooperation in ethnomusicological studies by the Asian-Pacific scholars : Yogyakarta, August 28 - 30, 2017	editor, Victor Ganap ... [et al.] ; reviewer, Hanggar BP, M. Heni Winahyuningsih, Joanes Catur Wibono	978-602-650 9-19-2	2018
Proceedings international symposium art, crafts, and design in southeast asia: in the era of creative industry arcadesa # 1	editor, Yulriawan Dafri dan Yulyta Kodrat	978-602-650 9-18-5	2018
Seni & daya hidup dalam perspektif quantum	M. Dwi Marianto	978-602-650 9-17-8	2018
Penciptaan drama radio bersumber sejarah pangeran diponegoro	Nur Sahid, Sukatmi Susantina dan M. Dwi Marianto	978-602-650 9-16-1	2017
Beksan bandabaya, beksan floret, beksan inum, beksan jebeng : presentasi estetik-edukatif tari tradisi Pura Pakualaman	A.M. Hermien Kusmayati, Suminto A. Sayuti, Sumaryono	978-602-650 9-15-4	2017
Teknik las dan pengecoran logam dalam seni patung	Lutse Lambert Daniel Morin	978-602-650 9-14-7	2017
Membaca tanda dan makna desain komunikasi visual	Sumbo Tinarbuko	978-602-650 9-13-0	2017
Animasi ekspresi wajah karakter virtual 3D: tinjauan riset dan metode teknologi mocap	Samuel Gandang Gunanto ; editor, : Zulisih Maryani	978-602-650 9-10-9	2017
Modul teori musik II	M. Alfiah Akbar	978-602-650 9-11-6	2017
Manajemen produksi televisi	Deddy Setyawan ; editor, Zulisih Maryani	978-602-650 9-12-3	2017
Padanan kata asing-Indonesia dalam bidang seni	Zulisih Maryani	978-602-650 9-09-3	2017

Estetika pedalangan : ruwatan murwakala kajian estetika dan etika Budaya Jawa	Kasidi	978-602-650 9-06-2	2017
Proses desain interior : 9 steps for interior designing	M. Sholahuddin	978-602-650 9-07-9	2017
Metode penelitian tari	Hersapandi	978-602-650 9-08-6	2017
Sejarah uang "Oeang Republik Indonesia " (ORI) masa revolusi 1945-1949	Baskoro Suryo Banindro, M Faizal Rochman	978-602-650 9-05-5	2016
Perancangan Buku dan web interaktif seajrah uang "Oeang Republik Indonesia" seri Djokjakarta 1945-1949	Baskoro Suryo Banindro	978-602-650 9-04-8	2016
Proceeding: the 3rd international conference on performing arts : reinforcing the performing arts towards the ASEAN economic community challenges, opportunities , and strategies	Kiki Rahmatika	978-602-650 9-00-0	2016
English for arts students	Siti Sularini	978-602-650 9-01-7	2016
Cinta Bahasa Indonesia, cinta tanah air	Purwito	978-602-650 9-02-4	2016
Filsafat pancasila untuk mahasiswa seni	Sukatmi Susantina	978-602-650 9-03-1	2016
Konstruksi bangunan untuk desain interior	Hartiningsih	978-979-824 2-98-4	2016
Metode belajar Tari Puteri Gaya Surakarta	Indah Nuraini	978-979-824 2-97-7	2016
Mengenal tenun lurik ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) pedan klaten	Isbandono Hariyanto	978-979-824 2-96-0	2016
Evaluasi pembelajaran seni : konsep dan aplikasinya untuk evaluasi hasil pembelajaran seni budaya	Budi Raharja	978-979-824 2-99-1	2016
Pengantar animasi 2D : metode dasar perancangan animasi tradisional	A.A. Suwasono	978-979-824 2-93-9	2016
Ilustrasi	Indiria Maharsi	978-979-824 2-94-6	2016

Teori musik I : musik tonal	Ovan Bagus Jatmika	978-979-824 2-95-3	2016
Manajemen penyiaran	Deddy Setyawan ; penyunting, Zulisih Maryani	978-979-824 2-92-2	2016
031.120316 : Pos Even- Catalog	editor, Benny Widyo	978-979-824 2-91-5	2016
Jogja istimewa dalam porto dan giro : entitas keistimewaan Jogja dalam bingkai rupa dan warna	Indiria Maharsi & tim DKV 5 ISI Yk	978-979-824 2-90-8	2016
Tari anak & pembentukan karakter bagi anak-anak usia dini	Supriyanti, D. Suharto	978-979-824 2-89-2	2015
Manajemen Koleksi Digital Berbasis Omeka : Panduan bagi Pustakawan, Arsiparis dan Pengelola Museum	Heri Abi Burachman Hakim	978-979-824 2-88-5	2015
Wayang orang anak-remaja dan pendidikan karakter bangsa	Hersapandi...[et al.] ; editor, Hersapandi	978-979-824 2-87-8	2015
Kaidah estetis tari tradisi gaya surakarta	Bekti Budi Hastuti,sst.,m.sn. Dan Dra. Supriyanti,m.hum.	978-979-824 2-86-1	2015
Kaidah estetis Tari Tradisi Gaya Surakarta	Bekti Budi Hastuti, Supriyanti ; editor, Hersapandi	978-979-824 2-85-4	2015
Bunyi-bunyian dalam upacara keagamaan Hindu di Bali	I Wayan Senen	978-979-824 2-84-7	2015
Ekspresi Seni Tradisi dan Transformasi Sosial Budaya	Penulis, Hersapandi	978-979-824 2-78-6	2015
Reproduksi keramik	Arif Suharson	978-979-824 2-79-3	2015
Musik suku dayak : sebuah catatan perjalanan di pedalaman Kalimantan	Haryanto	978-979-824 2-80-9	2015
Implementasi hki bidang seni rupa	Baskoro Suryo Banindra	978-979-824 2-81-6	2015
Karawitan pedalangan : gending dan keprakan dalam pedalangan gaya Yogyakarta	Krisna Nuryanto Putra, St. Hanggar Budi Prasetya Sunyata	978-979-824 2-82-3	2015
Metode pembelajaran tepak kendang jaipongan	penulis, Asep Saepudin	978-979-824 2-83-0	2015

Ngeng : habitus, arena, praksis dan estetika Karawitan - Pedalangan Gaya Yogyakarta	Hanggar Budi Prasetya ; penyunting, Lusi Ani Handayani	978-979-824 2-77-9	2015
Rog-rok asem : irama, garap mleset, dan tempo nggandhul dalam karawitan pedalangan dari perspektif karawitanologi	Hanggar Budi Prasetya	978-979-824 2-76-2	2015
Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2014 : kajian audiens dan pendidikan seni pengalaman resepsi atas model struktural, kultural, dan strukturasi	penyunting, Yulyta Kodrat P	978-979-824 2-75-5	2014
Wayang beber	Indiria Maharsi	978-979-824 2-74-8	2014
Sosiologi teater	Nur Sahid ; penyunting, Suhandarini	978-979-824 2-73-1	2014
Cinematography seni pertunjukan tradisional dalam tayangan televisi	Andri Nur Patrio, Arif Eko Surpihono	978-979-824 2-72-4	2014
Prsiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2012 : mengingat seni membaca pengetahuan BP ISI	Penyunting: Yulyta Kodrat P	978-979-824 2-70-0	2014
Prosiding Seminar akademik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2013 : estetika dan pasar	penyunting, Yulyta Kodrat P.	978-979-824 2-71-7	2014
Proses perancangan desain mebel	M.Sholahuddin	978-979-824 2-69-4	2014
Cangget : identitas kultural Lampung sebagabagian dari keragaman budaya Indonesia	Rina Martiara	978-979-824 2-67-0	2014
Pengantar film	Arief Agung Suwasono,	978-979-824 2-68-7	2014
Mitos drupadi Dewi bumi dan kesuburan : dasar-dsar perancangan karya seni pedalangan	Kasidi	978-979-824 2-64-9	2014
Komik dari wayang beber sampai komik digital	Indiria Maharsi	978-979-824 2-65-6	2014

Bahasa Indonesia untuk menulis karya ilmiah bidang seni	Zulisih Maryani	978-979-824 2-66-3	2014
Prosiding Seminar Nasional Festival Kesenian Indonesia ke-8 : spirit of the future : art for humanizing	penyuting, St. Hanggar Budi Prasetya, Agnes Widyasmoro	978-979-824 2-63-2	2014
Sendra tari Roro Jonggrang dalam perspektif ekonomi kreatif	Hersapandi, Bambang Triatmadja, Jiyu Wijayanti	978-979-824 2-62-5	2014

DR. NUR SAHID, M.HUM.

Kepala LPPM ISI Yogyakarta

DR. JUNAIDI, S.KAR., M.HUM.

Kepala Pusat Perancangan dan Pengkajian Seni, LPPM ISI

SUMINO, S.SN., M.A.

Sekretaris LPPM ISI Yogyakarta

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SEBAGAI WAHANA PENGEMBANGAN DAN PEMASYARAKATAN ILMU SENI

Pendahuluan

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) ISI Yogyakarta memiliki visi menjadi lembaga pelopor yang unggul, kreatif, dan inovatif di bidang penelitian, dengan menghasilkan, mengembangkan, menyosialisasikan, mempublikasikan, dan menghilirisasikan karya-karya penciptaan, penyajian, pengkajian, pengelolaan, perancangan, dan pendidikan seni untuk pemberdayaan masyarakat akademis dan umum secara lokal, nasional, dan internasional. Untuk mewujudkan visi tersebut, Lembaga Penelitian menetapkan misi dalam kurun lima tahun sebagai berikut: Menyelenggarakan kegiatan penelitian untuk menghasilkan, mengembangkan, mensosialisasikan, mempublikasikan, dan menghilirisasikan karya-karya yang unggul, kreatif, dan inovatif serta perlindungan Kekayaan Intelektual (KI).

LPPM ISI Yogyakarta memiliki tujuan ingin menguatkan dan mengembangkan ideologi dan ekonomi bangsa dan negara Indonesia melalui bidang ilmu seni, dengan cara meneliti, merancang, menciptakan, dan menyajikan karya seni oleh sivitas akademisi sebagai media edukasi nasional berbasis pada seni tradisi dan pengembangannya. Sesuai dengan harapan dari salah satu unggulan perguruan tinggi seni adalah sejauhmana bisa mampu

melahirkan karya-karya cipta seni yang baru, berbobot dan mampu berbicara dalam tataran global (Waridi, 2005: 251).

Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2014-2018

Pada periode 2014-2018, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta telah melaksanakan berbagai program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, dengan sumber dana dari lembaga ISI Yogyakarta dan Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Adapun rincian kegiatan yang dimaksud dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Penelitian

Tahun 2014 dilakukan kegiatan penelitian oleh para dosen di lingkungan ISI Yogyakarta ada tiga jenis yaitu: (1) Penelitian Dosen Muda; (2) Penelitian Desentralisasi; dan (3) Penelitian Sentralisasi. Penelitian Dosen Muda menghasilkan 20 judul dengan melibatkan 23 orang dosen dengan kriteria 3 penelitian bersifat kelompok dan 17 penelitian mandiri. Penelitian desentralisasi telah menghasilkan 14 judul dengan melibatkan 30 tenaga peneliti dan dalam multiskema, yaitu Penelitian Fundamental 5 judul, Hibah Bersaing 8 judul, dan hibah doktor 1 judul. Penelitian sentralisasi telah menghasilkan 9 judul dengan melibatkan 32 peneliti, yaitu Skema Strategis Nasional 5 judul, MP3EI 2 judul, dan RIPID 2 judul. Dengan demikian, maka jumlah judul penelitian yang telah diselesaikan oleh sivitas akademika LPPM ISI Yogyakarta sebanyak 43 judul dengan jumlah peneliti 85 orang yang tersebar dalam 3 fakultas dan 17 program studi.

Tahun 2015 telah menghasilkan 55 judul penelitian dosen muda dengan melibatkan 59 orang dosen dan terbagi menjadi dua kriteria, yaitu 3 penelitian kelompok dan 52 penelitian mandiri. Penelitian desentralisasi dan sentralisasi telah menyelesaikan 28 judul penelitian dengan melibatkan 64 peneliti, yaitu 17 judul Penelitian Hibah Bersaing, 3 judul Penelitian Hibah Doktor 3, 4 judul Penelitian Fundamental, 2 judul Penelitian Strategis nasional, 1 judul Riset Andalan Perguruan Tinggi dan Industri (RAPID 1 judul, 1 judul Penelitian Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia (MP3EI). Dengan demikian, maka pada tahun 2015 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta telah menyelesaikan 83 judul penelitian dengan melibatkan 123 orang peneliti yang tersebar dalam 3 fakultas dan 17 program studi.

Tahun 2016 telah menghasilkan kegiatan penelitian dosen muda sebanyak 55 judul penelitian dengan melibatkan 116 orang dosen, terbagi dalam dua kriteria yaitu penelitian kelompok 3 judul dan penelitian mandiri 52

judul. Penelitian desentralisasi dan sentralisasi dilakukan penelitian 25 judul dengan melibatkan 54 peneliti, yaitu 25 judul Penelitian Hibah Bersaing, 3 judul Penelitian Hibah Doktor, 1 judul Penelitian Fundamental, 2 judul Penelitian Kopentensi, 1 judul Penelitian Strategis nasional, 2 judul Riset Andalan Perguruan Tinggi dan Industri (RAPID), 1 judul Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia (MP3EI)). Dengan demikian, maka pada tahun 2016 tersebut Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta telah menyelesaikan 90 judul penelitian dengan melibatkan 192 orang peneliti yang tersebar dalam 3 fakultas dan 17 program studi.

Tahun 2017 telah diselesaikan penelitian sebanyak 67 judul dengan melibatkan 79 orang dosen dan 67 mahasiswa, terbagi dalam dua kriteria yaitu 3 judul penelitian mandiri dan 64 judul penelitian kelompok, sedangkan penelitian dari Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat sebanyak 28 judul dan 70 orang peneliti, yaitu Riset Berbasis Kompetensi 2 judul, Strategis Nasional 3 judul, produk terapan 16 judul, Hibah Disertasi Doktor 2 judul, sosial humaniora 1 judul, penciptaan seni 3 judul, RAPID 1 judul. Dengan demikian, maka pada tahun 2017 tersebut Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta telah menyelesaikan 90 judul penelitian dengan melibatkan 149 orang peneliti dari dosen dan mahasiswa 67 mahasiswa yang tersebar dalam 3 fakultas dan 17 program studi.

Tabel 1. Luaran Hasil Penelitian Tahun 2014-2018

Tahun	Publikasi	Buku Ajar	Pemakalah Forum Ilmiah	Kekayaan Intelektual	Luaran Lainnya
2014	31	9	0	12	23
2015	7	3	22	1	14
2016	51	5	8	2	30
2017	76	6	22	11	24
2018	36	4	12	12	2

Tahun 2018 telah diselesaikan program Penelitian Dosen Muda sebanyak 39 judul dengan melibatkan 42 orang dosen dan 39 orang mahasiswa, terbagi dalam dua kriteria yaitu penelitian mandiri sebanyak 36 judul dan penelitian kelompok 3 judul. Penelitian dari Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) sebanyak 37 judul dengan melibatkan 84 orang peneliti, terbagi dalam skema Riset Berbasis Kompetensi 2 judul, skema Kerjasama Luar Negeri 1 judul, skema Unggulan Strategis Nasional 2 judul, skema Strategis Nasional Institusi 19 judul, skema Penciptaan dan Penyajian

Seni 4 judul, skema Hibah Disertasi Doktor 6 judul, dan skema Dosen Pemula 3 judul. Dengan demikian, maka pada tahun 2018 tersebut Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Yogyakarta telah menyelesaikan 76 judul penelitian dengan melibatkan 126 orang peneliti dari dosen dan mahasiswa 39 mahasiswa yang tersebar dalam 3 fakultas dan 17 program studi.

2. Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan berdasarkan penganggaran dari dua sumber, yaitu Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Adapun rinciannya sebagai berikut.

a. Penyuluhan seni

Penyuluhan bagi masyarakat yang baru memulai mengembangkan kegiatan di bidang seni merupakan sasaran program ini. Meningkatkan keahlian dan mempertajam potensi agar mandiri baik seni pertunjukan, seni rupa maupun seni media rekam.

b. Pembinaan Usaha Kecil Menengah (UKM) Seni

Pembinaan bagi masyarakat yang sudah memulai kegiatan di bidang seni perlu penguatan kelembagaan dan kreatifitasnya. Terutama peningkatan skill dan manajemen pengelolaan seni agar memiliki kepercayaan diri menjadi UKM tangguh.

c. P3Wilsen

Penerjunan dosen dan mahasiswa di suatu wilayah pemerintahan desa ataupun kecamatan yang mampu bermitra terhadap program LPM merupakan harapan antara perguruan tinggi dan pemerintah. Berawal dari komitmen bersama sehingga tercipta suatu perluasan kewilayahan binaan UKM seni dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang seni dari dosen dan mahasiswa kepada masyarakat.

d. Workshop Seni

Diperuntukkan bagi guru-guru kesenian sebagai wahana dan tambahan pengetahuan bidang seni. Workshop seni memberikan wadah bagi guru kesenian dalam menambah pengetahuannya baik seni rupa, seni media rekam ataupun seni pertunjukan.

e. Pengabdian yang didanai DIKTI

DRPM sebagai naungan perguruan tinggi memberikan ruang guna menggerakkan para dosen melakukan pengabdian atas kepakaran

yang dimiliki. Kantong-kantong seni di wilayah Nusantara memerlukan mitra akademisi yang sudah teruji kepakarannya. Kemitraan tersebut akan menghasilkan luaran kemandirian manajemen dan kekayaan intelektual.

Pada tahun 2014 telah melaksanakan kegiatan berupa Ipteks bagi masyarakat sebanyak 17 judul dengan melibatkan 45 orang dosen. Penyuluhan Seni 27 judul dengan melibatkan 42 orang dosen. Usaha Kecil dan Menengah 12 judul dengan melibatkan 13 orang dosen. P3WILSEN sebanyak 15 judul dengan melibatkan 30 orang dosen. Sarasehan Seni 4 judul melibatkan 4 orang dosen. Workshop Seni Pertunjukan dan Seni Rupa 6 judul dengan melibatkan 8 orang dosen. Apresiasi Seni 13 judul dengan melibatkan 13 orang dosen. Adapun luaran berupa produk karya seni dan desain produk.

Pada tahun 2015 telah melaksanakan kegiatan berupa Ipteks bagi masyarakat sebanyak 4 judul dengan melibatkan 5 orang dosen. Penyuluhan Seni 22 judul dengan melibatkan 26 orang dosen. Usaha Kecil dan Menengah 14 judul dengan melibatkan 28 orang dosen. P3WILSEN sebanyak 15 judul dengan melibatkan 30 orang dosen. Adapun luaran yang didapatkan berupa produk karya seni dan desain produk keramik dan bambu.

Pada tahun 2016 telah melaksanakan kegiatan berupa Ipteks bagi masyarakat sebanyak 7 judul dengan melibatkan 17 orang dosen. Penyuluhan Seni 26 judul dengan melibatkan 28 orang dosen. Usaha Kecil dan Menengah 15 judul dengan melibatkan 22 orang dosen. P3WILSEN sebanyak 15 judul dengan melibatkan 30 orang dosen. Adapun luaran yang didapatkan berupa produk karya seni dan desain produk batik dan bambu.

Pada tahun 2017 telah melaksanakan kegiatan berupa Ipteks bagi masyarakat sebanyak 3 judul dengan melibatkan 3 orang dosen. Penyuluhan Seni 27 judul dengan melibatkan 37 orang dosen. Usaha Kecil dan Menengah 20 judul dengan melibatkan 23 orang dosen. P3WILSEN sebanyak 20 judul dengan melibatkan 40 orang dosen. Sarasehan Seni 4 judul melibatkan 4 orang dosen. Adapun luaran yang didapatkan berupa produk karya seni dan desain produk batik.

Pada tahun 2018 telah melaksanakan kegiatan berupa Penyuluhan Seni 15 judul dengan melibatkan 15 orang dosen. Usaha Kecil dan Menengah 12 judul dengan melibatkan 13 orang dosen. P3WILSEN sebanyak 10 judul dengan melibatkan 20 orang dosen. Adapun luaran yang didapatkan berupa produk karya seni (Tabel 2).

PM	Dana	2014	2015	2016	2017	2018
Penyuluhan Seni	ISI	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni
Pembinaan UKM Seni	ISI	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni
P3Wilsen	ISI	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni
IbW	DRPM DIKTI	Desain produk keramik Blora	Prototipe produk keramik Blora	Produk keramik Blora	-	-
IbW	DRPM DIKTI	-	-	Desain produk batik Purba-lingga	Prototipe produk batik Purba-lingga	-
IbM	DRPM DIKTI	-	Prototipe produk bambu	Produk bambu	-	-

Tabel 2. Luaran Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2014-2018

Perencanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2019-2023

Rencana program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di LPPM ISI Yogyakarta selama lima tahun ke depan merupakan agenda penting yang akan dicapai, sehingga diperlukan persiapan yang memadai baik dari segi Sumber Daya Manusia (peneliti dan pengabdi), sarana dan prasarana, dan pendanaan. Sumber Daya Manusia meliputi peneliti (dosen), pustakawan, mahasiswa, pegawai administrasi, dan tenaga pembantu dan teknis penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sarana dan prasarana meliputi gedung, alat perkantoran, perpustakaan, laboratorium, pedoman penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, transportasi, birokrasi, dan administrasi.

a. Penelitian

Direncanakan 40 % dari jumlah dosen dan pustakawan di lingkungan Institut Seni Indonesia melakukan penelitian, baik yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat ISI Yogyakarta maupun Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Riset

dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi di Jakarta.

Skema penelitian yang disediakan oleh LPPM ISI Yogyakarta meliputi: (1) Penelitian Dosen Pemula (PDP); (2) Penelitian Dasar (PD); dan (3) Penelitian Terapan (PT). Skema penelitian yang disediakan oleh DRPM meliputi: (1) Penelitian Kompetitif Nasional (Skema Penelitian Dasar, Skema Penelitian Terapan, Skema Penelitian Pengembangan, Skema Penelitian Dosen Pemula, Skema Penelitian Kerjasama Antar Perguruan Tinggi, dan Skema Penelitian Pascasarjana); (2) Penelitian Desentralisasi (Skema Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi, Skema Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi, dan Skema Penelitian Pengembangan Unggulan Perguruan Tinggi); dan (3) Penelitian Penugasan (Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi dan Skema Kajian Kebijakan Strategis).

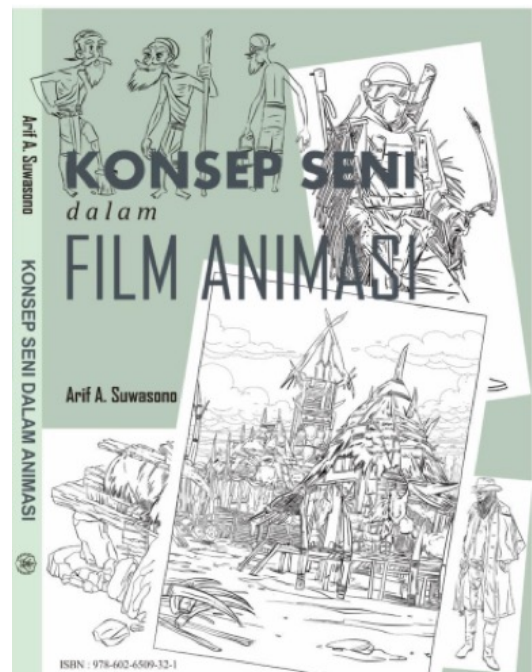
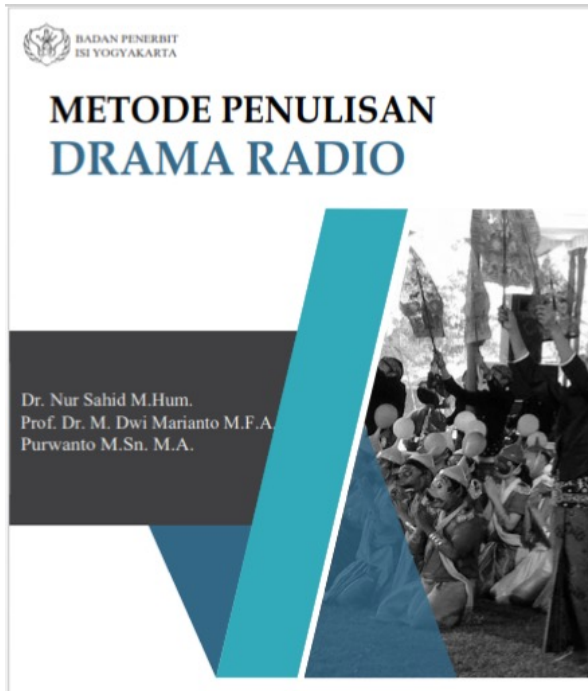
Dengan skema-skema penelitian tersebut diharapkan menghasilkan luaran-luarannya, meliputi: Produk, Konseptual, Jurnal, Buku Ajar, Proceeding, Kekayaan Intelektual, dan sebagainya.

Tahun	Publikasi Jurnal	Buku Ajar	Pemakalah Forum Ilmiah	Kekayaan Intelektual	Luaran Lainnya
2019	50	30	10	35	60
2020	55	35	12	45	62
2021	56	36	15	50	65
2022	57	37	16	55	66
2023	58	38	17	60	67

Tabel 3. Prediksi Hasil dan Luaran Penelitian yang akan Diperoleh

b. Pengabdian

Direncanakan maksimal 15 % dari jumlah dosen di lingkungan ISI melakukan pengabdian, baik yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat maupun Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi di Jakarta. Skema pengabdian yang disediakan oleh LPPM ISI Yogyakarta meliputi: (1) Penyuluhan Seni (PS); (2) Pembinaan Usaha Kecil dan Menengah Seni (PUKM); dan (3) Program Pembinaan dan Pengembangan Wilayah Seni (P3Wilsen), dan *Workshop* Seni. Skema pengabdian yang disediakan oleh DRPM meliputi: (1) Pengabdian Kompetitif Nasional (Program Kemitraan Masyarakat, Program Kemitraan



Contoh hasil luaran Buku Ajar. Foto: Junaidi, 2018

Masyarakat Stimulus, Program Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat, Program Pengembangan Kewirausahaan, Program Pengembangan Produk Unggulan Daerah, Program Pengembangan Usaha Produk Intelektual Kampus, Program Pengembangan Desa Mitra, Program Kemitraan Wilayah); (2) Program Pengabdian kepada Masyarakat Desentralisasi (Program Pemberdayaan Masyarakat Unggulan Perguruan Tinggi); (3) Pengabdian kepada Masyarakat Penugasan (Program Penerapan Iptek bagi Masyarakat).

Dengan skema-skema penelitian tersebut diharapkan menghasilkan luaran-luarannya, meliputi: Produk, Konseptual, Jurnal, Buku Ajar, Proceeding, Kekayaan Intelektual, dan sebagainya (Tabel 4).

Pengabdian	Pen dana an	2019	2020	2021	2022	2023
Penyuluhan seni Pembinaan UKM Seni P3Wilsen	ISI	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni	Produk Karya Seni
PKM	DRP M	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI
PPUD	DRP M	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI
PKW	DRP M	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI	- Produk Karya Seni - KI

Tabel 4. Prediksi Hasil dan Luaran yang diperoleh

Penutup

Sebagai penutup dapat disampaikan suatu kesimpulan bahwa Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) ISI Yogyakarta selalu aktif di dalam melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian, bahkan dapat mewujudkan luaran wajib dan tambahan berupa jurnal, buku ajar, produk seni, makalah proceeding, kekayaan intelektual. Hasil penelitian dan pengabdian oleh para dosen, pustakawan, dan mahasiswa dapat dijadikan sebagai bacaan dan pedoman di dalam meneliti dan berkarya seni bagi insan akademis dan masyarakat dalam melakukan aktivitas sosial dan ekonominya.

Kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan secara institusi dan konsorsium, bersifat mandiri dan kelompok. Masing-masing skema memiliki ketentuan kerja dan hasil luaran, sehingga perlu adanya pertimbangan menentukan penelitian dan pengabdian yang dilakukan. Pendanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bisa berasal dari DIPA ISI Yogyakarta dan Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRPM) Kemenristek Dikti. Luaran yang dihasilkan semakin lengkap meliputi: jurnal, buku ajar, kekayaan intelektual, purwa rupa, model, dan proseding seminar nasional dan internasional.

Daftar Pustaka

Tim Penyusun. 2018. Buku Panduan dan Peraturan Akademik Diploma dan Sarjana Strata Satu Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tim Penyusun. 2018. *Panduan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Edisi XII*. Jakarta: Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Tim Penyusun. 2019. Panduan apenelitian Dosen ISI Yogyakarta Edisi V.2 Tahun 2019. Yogyakarta: LPPM ISI Yogyakarta.

Waridi. "Penelitian dan Kekayaan Seni di Perguruan Tinggi Seni: Antara Konsep dan Metodologi". : Bandung: *Panggung*, Jurnal Ilmiah Seni & Budaya, Volume 18, Nomor 3- Juli 2005.



Contoh Hasil Output Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Foto: LPPM ISI Yogyakarta, 2017



Contoh Hasil Output Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Foto: LPPM ISI Yogyakarta, 2017

DRA. TITIANA IRAWANI, M.SN.,
DRA. TUTIK WINARTI, M.HUM.,
AYUB PRASETIYO, M.SN.,
DONY ARSETYASMORO, S.SN., M.DS.
Tim PPKK ISI Yogyakarta

PUSAT PENGEMBANGAN KARIR DAN KEWIRAUSAHAAN:

Pendampingan Mahasiswa Menuju Pasar Kerja

Era globalisasi mengarahkan ISI Yogyakarta untuk terus berinovasi mengembangkan lulusannya agar mampu bersaing menangkap peluang kerja demi kemajuan karier maupun kiprahnya di masyarakat. Mahasiswa perlu dan penting sekali dibekali dengan kemampuan non akademis yang dapat membantu mengembangkan diri dan memberikan nilai lebih sebagai langkah kesiapan menuju dunia karir. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terhadap 50 orang tersukses di Amerika yang menunjukkan bahwa yang paling menentukan kesuksesan mereka bukanlah *hard skills*, melainkan kualitas diri yang termasuk dalam kategori *softskills* (Illah Sailah, 2008).

Merujuk pada pemikiran di atas, ISI Yogyakarta membentuk Pusat Pengembangan Karir dan Kewirausahaan (PPKK). Sebelumnya unit ini bernama *Career and Entrepreneurship Development Center* (CEDC) yang dibentuk dengan SK Rektor No: 89/KEP/2013 tanggal 2 Januari 2013. Nama CEDC kemudian di ganti dalam Bahasa Indonesia mengikuti kebijakan nama-nama lembaga yang berada di lingkungan ISI Yogyakarta yang harus dalam Bahasa Indonesia, sesuai dengan SK Rektor Nomor 103/KEP/2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pengangkatan Pengelola Pusat Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

PPKK didirikan atas kesadaran lembaga akan pentingnya penyiapan karir alumni yang dimulai sejak menjadi mahasiswa. PPKK ISI Yogyakarta adalah satu-satunya pusat karir yang ada di perguruan tinggi seni di Indonesia. Sejak

tahun 2015 PPKK ISI Yogyakarta tergabung dalam ICCN (*Indonesia Career Center Network*), sebuah jejaring pusat karir antar perguruan tinggi di Indonesia. Tahun 2017 dari 3.325 perguruan tinggi, yang memiliki pusat karir baru 500 perguruan tinggi saja. PPKK ISI Yogyakarta adalah salah satu anggota dari sekitar 350-an anggota ICCN yang secara aktif mengelola kegiatan.

VISI PPKK

Menjadi pusat atau lembaga yang kreatif serta inovatif dalam melayani pengembangan karir dan kewirausahaan civitas akademika ISI Yogyakarta dan *stake holder* terkait.

MISI PPKK

1. Meningkatkan kesiapan lulusan agar lebih profesional dan kompetitif memasuki dunia kerja.
2. Meningkatkan kerjasama dengan *stake holder* (dunia kerja dan masyarakat).
3. Mengelola kegiatan kewirausahaan serta mengembangkan budaya kewirausahaan di lingkungan civitas akademika ISI Yogyakarta.

TUJUAN

1. Mempersingkat masa tunggu lulusan mendapatkan pekerjaan.
2. Mendekatkan lulusan dengan *user* (perusahaan, lembaga).
3. Memberikan masukan untuk perbaikan pendidikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dunia kerja.
4. Mendorong lulusan untuk memiliki profesionalisme dan jiwa kewirausahaan.
5. Menciptakan model pendidikan kewirausahaan yang sesuai dengan bidang seni

Pengelola PPKK periode 2019 :

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Kepala PPKK | : Titiana Irawani, M.Sn. |
| 2. Sekretaris | : Ayub Prasetyo, M.Sn. |
| 3. Ketua Bidang Karir | : Tutik Winarti, M. Hum. |
| 4. Ketua Bidang Kewirausahaan | : Dony Arsetyasmoro, M. Ds. |
| 5. Pelaksana <i>Tracer Study</i> | : Khairully Nursita Sari, S. Kom. |

Program Kerja PPKK ISI Yogyakarta

Program kerja pengembangan karir bagi mahasiswa dan lulusan ISI Yogyakarta dilaksanakan berdasarkan Panduan Pelaksanaan Program Kerja PPKK ISI Yogyakarta yang tertuang dalam SK Rektor Nomor 103a/KEP/2015.

Program kerja PPKK dibagi dalam enam kegiatan sebagai berikut:

1. Pelatihan *Soft Skill*

Kegiatan ini telah direalisasikan dalam dua kegiatan yaitu,

a. Sosialisasi Pengenalan Karir

Sosialisasi pengenalan karir dilakukan terhadap mahasiswa baru. Kegiatan dilaksanakan pada setiap tahun di awal tahun ajaran baru yaitu di bulan September ketika dilangsungkan kegiatan Program Kegiatan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB).

Pada kegiatan sosialisasi pengenalan karir dipaparkan keseluruhan program kerja termasuk memberikan arahan dan pemahaman pentingnya membangun karir sedini mungkin. Kegiatan ini juga mengajak mahasiswa untuk selalu berfikir positif dalam merintis karir dengan harapan dapat berpengaruh pada pola tindak selama menjalani perkuliahan. Disamping itu, pada kegiatan sosialisasi ini mahasiswa diajak untuk selalu aktif mengikuti asesmen minat karir dan *personality*, program mahasiswa wirausaha, dan program kreativitas mahasiswa yang diselenggarakan oleh PPKK.



Suasana Sosialisasi Pusat Karir pada acara penerimaan mahasiswa baru

b. Pelatihan *Soft Skill* untuk calon wisudawan

Saat ini persaingan di dunia kerja semakin tajam dan terbuka. Hanya mereka yang siap bekerja yang akan memenangkan persaingan. *Stakeholder* lebih memilih lulusan yang tidak hanya prima dalam kompetensi utama, tetapi lebih memilih lulusan yang mempunyai kompetensi pendukung yang lengkap. Misalnya: bisa berkomunikasi dengan baik, bisa bekerjasama, siap menghadapi tantangan, ketrampilan IT yang memadai, bisa mencari solusi. Untuk itu Pusat Pengembangan Karir dan Kewirausahaan (PPKK) selalu mengambil peran bagi para calon wisudawan dengan memberikan pelatihan *softskill*. Harapannya wisudawan akan lebih siap memasuki dunia kerja.

Hasil survei dari beberapa perguruan tinggi di Indonesia menginformasikan bahwa kemampuan *hard skill* tidak lebih penting dari kemampuan *soft skill*. Terbukti bahwa IP (indeks prestasi) sebagai variabel yang menunjukkan intelektual berada di urutan ke-17, setelah : 1) Kemampuan berkomunikasi, 2) Kejujuran Integritas, 3) Kemampuan bekerja sama, 4) interpersonal, 5) Etos kerja yang baik, 6) Memiliki motivasi/berinisiatif, 7) Mampu beradaptasi, 8) Kemampuan analitikal, 9) Kemampuan komputer, 10) Kemampuan berorganisasi, 11) Berorientasi pada detail, 12) Kemampuan memimpin, 13) Percaya diri, 14) Berkepribadian ramah, 15) Sopan/beretika, 16) Bijaksana, 17) IP $\geq 3,0$.

Unit PPKK ISI Yogyakarta melaksanakan kegiatan ini dua kali dalam setahun setiap menjelang wisuda. Pemateri terdiri dari dua orang pembicara, berasal dari kalangan profesional *soft skill* dan alumni yang dipandang sukses dan mampu memberi motivasi kepada calon wisudawan.



Salah satu tema yang dipilih pada pelatihan *Softskill*

c. Asesmen Karir dan *Personality*

Kegiatan asesmen karir dan personalitas dilaksanakan oleh PPKK ISI Yogyakarta. Kegiatan ini meliputi pengukuran terhadap tiga variabel yakni Tes minat karir, *personal style* dan pemetaan potensi diri. Pengukuran dilakukan melalui alat ukur psikologi berupa skala yang berisi serangkaian pernyataan yang dipilih peserta sesuai dengan kondisi diri masing-masing. Skala psikologi diberikan secara klasikal kepada seluruh peserta yang dipandu seorang psikolog dan asisten psikolog. Instrumen yang digunakan untuk melakukan asesmen kematangan dan minat karir adalah instrumen skala psikologi. Data diolah dengan metode deskriptif program SPSS (*Statistical Package for Social Science*). Masing-masing peserta yang mengikuti kegiatan diberikan Laporan Hasil Asesmen. Instrumen yang digunakan tersebut merupakan penyempurnaan instrumen sebelumnya sehingga setelah diuji memiliki tingkat reliabilitas, validitas, dan kesahihan yang lebih akurat.

Sejak tahun 2017 bekerja sama dengan tim psikolog dari *Engineering Career Center* (ECC) Universitas Gadjah Mada dilakukan dengan sistem *online*, dengan pertimbangan kemudahan dan efisiensi. Dari sisi waktu tidak mengikat mahasiswa untuk melakukannya, dimanapun, dan kapanpun. Program ini juga didukung UPT Komputer ISI Yogyakarta dengan menyediakan sarana penunjang untuk melakukan asesmen *online*. Kelebihan dan kemudahan sistem *online* ini dapat langsung diketahui hasilnya. Di samping itu, PPKK juga memberikan layanan konsultasi karir secara langsung apabila diperlukan setelah mahasiswa mengisi asesmen *online*.



Situasi pelaksanaan asesmen saat masih *offline*

3. Tracer Study

Tracer study dilaksanakan setiap tahun di tingkat institut. Kegiatan ini diawali dengan membangun *database* alumni. Tujuan *Tracer Study*:

- a. Mengetahui *outcome* pendidikan yang dihasilkan oleh ISI Yogyakarta.
- b. Mengetahui kontribusi ISI Yogyakarta terhadap kompetensi keilmuan yang ada di dunia kerja.
- c. Untuk monitoring adaptasi terhadap lulusan ISI Yogyakarta ketika memasuki dunia kerja.

Sebelum portal *tracer study* diaktifkan, pelacakan alumni menggunakan *google form* serta memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi. Dengan cara ini mendapatkan *responrate* yang beragam dari masing-masing *kohort* lulusan. Dengan adanya kegiatan ini keberadaan alumni dapat dilacak. Metode yang digunakan dalam *tracer study* adalah metode sensal, yaitu melakukan pelacakan terhadap seluruh alumni dengan *kohort* dua tahun lulusan sebelum TS (Tahun Sekarang).

Metode pelaksanaan *tracer study* dibagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu:

a. Persiapan

Pada tahap ini, Tim *Task Force Tracer Study* mengumpulkan data untuk membuat *database* alumni. *Database* ini untuk mengetahui lulusan yang akan menjadi sasaran *tracer study*. Pada tahap ini, diawali dengan mempersiapkan instrumen (menggunakan *google form* untuk penyebaran ke alumni). Untuk meyakinkan alumni dan menghindari penipuan maka dibuat surat pengantar *tracer study* dari Pembantu Rektor III. Selanjutnya dilakukan sosialisasi melalui media *website*, media sosial dan dinformasikan melalui pertemuan-pertemuan kampus, misalnya diumumkan pada forum rapat pejabat, pelatihan *softskill*, rapat dosen di masing-masing jurusan, dan di forum informal. Tahap selanjutnya membentuk tim *surveyer* dan *remainder* untuk membantu kelancaran *tracer study* dari alumni yang dipandang mampu melaksanakan tugas.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan *tracer study* diawali dengan kegiatan sosialisasi yang dilakukan melalui *website* dan media sosial (menghimbau alumni menanggapi sosialisasi program *tracer study*). Selanjutnya dilakukan *email blast* keseluruh alumni dengan *kohort* dua tahun. Disamping itu juga dikirimkan *link* kuesioner ke *WhatsApp* (WA) alumni, dan form isian manual

untuk alumni yang ingin mengisi secara manual. Jumlah alumni yang telah mengisi kuesioner terus dipantau oleh tim sambil terus dilakukan sosialisasi agar semua lulusan yang menjadi sasaran dalam *tracer study* mengetahui dan mengikuti program ini. Secara bertahap tim *surveyer* dan *remainder* mengirim ulang link bagi lulusan yang belum mengisi kuesioner.

c. Pengolahan data dan pelaporan

Setelah data terkumpul, maka dilakukan pengolahan data. Penyajian data dilakukan secara deskriptif, bentuk tabel, atau grafik disesuaikan dengan jenis data agar mudah dipahami. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui penyerapan alumni pada dunia kerja, masa tunggu kerja, relevansi antara bidang studi dengan bidang kerja.

d. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam melakukan *tracer study* adalah kuesioner standar DIKTI. Instrumen meliputi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan informasi tentang Identitas alumni, perkuliahan, waktu untuk mencari pekerjaan, cara mencari pekerjaan, posisi pekerjaan, gaji pertama, dan lain lain.

e. Monitoring dan Evaluasi

Di lapangan ditemui beberapa permasalahan karena kuesioner dari Dikti terlalu umum, dan tanggapan lulusan yang notabene seniman sering kali mempertanyakan kembali kemanfaatan *tracer study* bagi mereka. Di lapangan juga banyak ditemui alumni yang berprofesi sebagai wirausahawan dan seniman sehingga merasa kesulitan (kesulitan memahami jenis pertanyaan) untuk menjawab beberapa pertanyaan. Diantaranya tentang masa tunggu, besaran gaji, terkait instansi, dan lain-lain. Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan belum mampu menampung seluruh informasi yang terkait dengan lulusan ISI Yogyakarta. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut tidak bisa mewadahi jenis pekerjaan yang banyak digeluti oleh alumni ISI Yogyakarta yang berprofesi sebagai seniman, pekerja seni, dan wirausahawan. Saat ini PPKK sedang merevisi pertanyaan-pertanyaan disesuaikan dengan profesi yang banyak digeluti oleh para alumni (wirasusahawan dan seniman).

f. Tindak Lanjut

Pelaksanaan kegiatan *tracer study* dapat meningkatkan jejaring alumni dan meningkatkan kepedulian alumni pada almamater. *Tracer study*

juga ditindaklanjuti untuk meningkatkan dan memperluas kerjasama dengan *user/stakeholder*.

4. Karir Expo atau *Job Fair*

Dalam kegiatan Karir Expo atau *Job Fair*, selain perekrutan tenaga kerja, *Career Conselling* dan *Career Coaching* juga diadakan *talk show* dengan konsep pembangunan *Bisnis Start Up*. Konsep ini digunakan untuk menginspirasi lulusan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang akan membangun bisnis *start up*. Kegiatan ini diharapkan dapat memberi motivasi dan semangat para lulusan yang akan memulai mengembangkan strategi bisnisnya dengan *Start Up*. Di dalam materi *Talk Show* ini ada juga *Career Coaching*. Materi *carier coaching* penting untuk disampaikan karena bisa memberikan pemahaman yang baik tentang *attitude* lulusan yang akan masuk dalam dunia kerja.



Situasi *Career Coaching* di acara job fair ISI Yogyakarta tahun 2018



Talk Show *Start Up* Bisnis oleh Lintang Wuriantari

Perusahaan peserta Karir Expo atau *Job Fair* diberi kesempatan untuk melakukan rekrutmen dari pencari kerja yang telah melamar/mendaftarkan diri. Acara ini terbuka untuk umum dengan menghadirkan alumni ISI Yogyakarta, alumni perguruan tinggi sekitar, alumni SMK sekitar. Untuk memberi kebermanfaatan secara lebih luas, mulai tahun 2018 PPKK ISI Yogyakarta bekerjasama dengan Disnakertrans.

5. Program Mahasiswa Wirausaha (PMW)

Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) merupakan kegiatan praktik wirausaha pada mahasiswa dengan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan proposal wirausaha dan nantinya akan didampingi, baik pembekalan secara manajemen maupun pendanaan. Program ini dirancang sebagai tindak lanjut dari program DIKTI tentang mahasiswa wirausaha. Selain itu, juga sebagai respons hasil survei pilihan minat karir mahasiswa yang didominasi dengan pilihan karir sebagai wirausahawan, khususnya bidang usaha ekonomi kreatif. Dalam pelaksanaannya, program ini dibagi dalam delapan tahap sub kegiatan, yaitu: a) sosialisasi, b) seleksi proposal, c) pendidikan dan pelatihan, d) magang wirausaha, e) *Memorandum of Understanding*, f) *star-up* wirausaha, g) gelar produk, h) evaluasi dan pelaporan akhir.

Adapun tujuan pelaksanaan PMW adalah:

- a. Menumbuhkan jiwa wirausaha pada mahasiswa.
- b. Memberikan bekal pengetahuan wirausaha.
- c. Memberikan bekal keterampilan wirausaha.
- d. Mendorong mahasiswa untuk membuka lapangan kerja di bidang ekonomi kreatif

6. Penyebaran Informasi Kerja

Penyebaran informasi kerja dilakukan dengan memanfaatkan media cetak, elektronik, dan media sosial. Media elektronik yang digunakan adalah *email* dan *website*. Media sosial meliputi *Facebook*, *Instagram*, *Tweeter*, dan *WhatsApp*. Kegiatan penyebaran informasi kerja meliputi:

- a. Memfasilitasi mahasiswa tingkat akhir dan lulusan untuk mendapatkan informasi kerja.
- b. Menjalin kerjasama dengan *user/stakeholder* (perusahaan dan instansi) untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan tenaga kerja yang sesuai dengan kompetensi lulusan.
- c. Memberikan informasi kepada *user/stakeholder* (perusahaan dan instansi) mengenai kompetensi lulusan ISI Yogyakarta.

Program penyebaran informasi kerja dimaksudkan untuk:

- a. Mempercepat tersampainya informasi kerja kepada lulusan.
- b. Memfasilitasi mahasiswa tingkat akhir dan lulusan mendapatkan informasi kerja yang akurat.
- c. Membantu *user/stakeholder* mendapatkan informasi mengenai kompetensi lulusan yang diinginkan.
- d. Memperpendek masa tunggu kelulusan dengan mendapatkan pekerjaan bagi lulusan.



Seleksi proposal PMW 2018



Magang PMW di Nafarel Furniture

DRS. AG. HARTONO, MS.
Pembantu Rektor II ISI Yogyakarta

VENEVRI DA NUR SETYAWATI, SH
Kepala Sub-bagian Tenaga Akademik ISI Yogyakarta

SUMBER DAYA MANUSIA ISI YOGYAKARTA

A. Kontemplasi

Kemajuan teknologi akhir-akhir ini tidak dapat dipungkiri telah mendikte sendi-sendi kehidupan manusia, merubah tradisi yang sudah beratus-ratus tahun dilakukan manusia menjadi sebuah tradisi baru yang membuat beberapa pihak (pelaku) ragu-ragu, cemas atau bahkan terasing. Era Revolusi Industri 1.0 yang terjadi di Eropa pada abad ke -17 yang menyebar ke berbagai penjuru dunia, setelah mengalami beberapa kali akselerasi pada saat ini memasuki era baru yang penuh inovasi yang disebut "Era Revolusi Industri 4.0". Otomatisasi, komputerisasi dalam industri, kolaborasi dunia siber-fisik, non sentralistik dalam berkomunikasi sebagai penanda hadirnya materi dan sistem baru yang 'memaksa' perilaku individu maupun komunitas dalam arti luas, efeknya munculnya tradisi baru sekaligus budaya baru.

Sebagai ilustrasi, kemunculan Instagram yang mampu menarik 2 juta pelanggan hanya dalam waktu 5 bulan setelah rilis tidak menyisakan waktu bagi Kodak untuk melakukan inovasi, yang akhirnya membuat Kodak gulung tikar. Begitu juga dengan perkembangan mobil tanpa pengemudi yang hanya membutuhkan waktu 6 tahun, sejak konsep pertama muncul pada tahun 2009, untuk dijual ke publik. Hal tersebut secara langsung mengancam pekerjaan berjuta- juta pengemudi truk, bus dan pekerja transportasi lainnya. Hasil survey Mckinsey (Maret 2017) terhadap 300 perusahaan di Asia Tenggara percaya terhadap efektivitas revolusi industri 4.0. tetapi rerata mereka belum atau tidak siap untuk mengarunginya.

Ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa Era Revolusi Industri 4.0 memiliki hubungan langsung dengan kapasitas dan kompetensi sumber daya manusia, mereka (SDM) diberi opsi akan berinteraksi untuk 'hidup', atau akan pasif untuk 'tidur panjang'. Era ini menuntut sumber daya manusia Indonesia 'wajib atau harus' menguasai atau paling tidak mampu mengadaptasi persoalan yang muncul akibat era ini.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai sebuah perguruan tinggi negeri yang berstatus satuan kerja dalam pengelolaan sumber daya manusia yang sebagian besar adalah pegawai negeri sipil pasti merasakan transisi era ini terutama untuk generasi tua dan menengah, yang pasti era ini adalah pasca era digital, eranya generasi *now*. Beberapa model aplikasi digital yang bersinggungan dengan era ini sudah diterapkan sejak tahun 2004, antara lain; epsbed 2004, PDPT 2007, PDDIKTI 2013, sister 2017, simpeg 2013, e-monev, e-sarpras, sirup, dan sebagainya.

ISI Yogyakarta dalam pengelolaan SDM menerapkan sistem manajemen yang bertujuan untuk menghasilkan pegawai negeri sipil yang profesional, prasyaratnya tentu saja wajib siap menghadapi persoalan era otomatisasi, sekaligus memiliki nilai dasar yang kuat, etika profesi, bebas dari intervensi politik, bersih dari praktik korupsi, kolusi, dan nepotisme. (PP. 11 tahun 2017)

Selama lima tahun terakhir sejak pemerintahan Jokowi memprioritaskan program pembangunan infrastruktur maka dapat dikatakan pengembangan sumber daya manusia secara kuantitas hampir mencapai titik nol, yang paling nyata adalah kebijakan moratorium pegawai negeri sipil, yang dampaknya adalah kekurangan sumber daya manusia pada hampir seluruh instansi pemerintah.

Efek kekurangan sumber daya manusia tersebut juga dirasakan ISI Yogyakarta yang merupakan institusi pemerintah di bawah Kemenristekdikti. Selama lima tahun terakhir dapat dikatakan perkembangan kuantitas sumber daya manusia ISI Yogyakarta yang terdiri dari dosen dan tenaga kependidikan mengalami stagnasi.

B. Sumber Daya Manusia Lima Tahun Terakhir

Pada Rakernas Kemenristekdikti (17 Januari 2017), Menristekdikti menyampaikan 5 rekomendasi penting yang menjadi perhatian di era revolusi industri 4.0, salah satu rekomendasi yang berkaitan dengan sumber daya manusia adalah mempersiapkan sumber daya manusia khususnya dosen dan peneliti serta perekayasa yang responsif, adaptif, dan handal. Pada Rakernas Kemenristekdikti (3 Januari 2019), menghasilkan 7 rekomendasi satu

diantaranya adalah tentang pengelolaan sumber daya manusia meliputi; a. Relevansi pengembangan dan analisis kebutuhan b. kebijakan homebase dosen c. Sarana prasarana pembelajaran mutakhir d. rekrutmen dosen (<https://ristekdikti.go.id>, 21 April 2019, jam 19.00),

ISI Yogyakarta sebagai Satuan Kerja Murni (Satker) PTN, di bawah Kementerian yang sistem pengelolaannya berasaskan nirlaba, transparan, akuntabel, efektif dan efisien. Untuk merealisasikan Visi Misi ISI Yogyakarta sebagai perguruan tinggi seni nasional pelopor, unggul, kreatif, dan inovatif, maka pengelolaan sumber daya manusia dilakukan sebagai berikut:

1. Perencanaan, Pengadaan dan Rekrutmen SDM

Perencanaan kebutuhan tenaga dosen dilakukan oleh program studi berdasarkan kebutuhan kompetensi dan rasio dosen-mahasiswa pada program studi. Sedangkan untuk tenaga kependidikan dilakukan dengan analisis beban kerja dan analisis jabatan. Pengadaan pegawai di wilayah Kementerian/ Lembaga selalu dibawah komando Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. Dalam menyongsong era 4.0, Menpan Reformasi Birokrasi akan merubah pola kebutuhan pegawai dengan mengurangi pengadaan pegawai digantikan dengan pembangunan sistem digitalisasi dan otomatisasi.(sumber)

Rekrutmen CPNS merupakan salah satu fokus pemerintah untuk memperbaiki kualitas Aparatur Sipil Negara (ASN). Saat ini Indonesia dan dunia sedang menghadapi perubahan yang cepat di era industri 4.0 yang dicirikan dengan dominannya peran mesin dan otomatisasi.

Berkaitan dengan pelaksanaan seleksi CPNS yang sepenuhnya menggunakan sistem *Computer Asistant Technique* (CAT), hal tersebut merupakan jawaban kongkrit atas tantangan era revolusi industri 4.0. Sistem ini menjamin pelaksanaan seleksi CPNS berlangsung bersih, transparan, objektif dan bebas dari KKN. Hasilnya pun dapat dilihat secara *realtime*. Kelulusan peserta sangat ditentukan oleh kesiapan dan kemampuan para peserta, bukan karena titipan atau praktek tidak terpuji lainnya. Selama lima tahun terakhir sejak kebijakan moratorium diterapkan Menpan-RB menyatakan bahwa pada era Presiden Jokowi kali ini, moratorium PNS bakal sangat lama, bahkan diperkirakan penerimaan PNS ditiadakan sampai 2019 (Joko Ade Nursiono, Kompasiana 2015). Berkaitan dengan kebijakan tersebut berakibat penambahan tenaga PNS untuk dosen maupun tenaga kependidikan di perguruan tinggi relative kecil, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Penerimaan CPNS ISI Yogyakarta

No	TAHUN	JUMLAH
1	2015	7
2	2016	0
3	2017	0
4	2018	2
5	2019	51

Berdasarkan table tersebut dapat diketahui rekrutmen terbesar terjadi pada tahun 2019 sebesar 51 sedangkan tahun 2016 dan 2017 tidak mendapat formasi sehingga tidak ada rekrutmen.

2. Kekuatan Sumber Daya Manusia

Sumberdaya manusia dalam sebuah institusi keberadaannya demikian vital, karena sangat menentukan gerak langkah maju, stagnan atau mundurnya institusi. Kualitas dan kuantitas SDM ini menjadi kunci keberhasilan sebuah institusi. Mungkin akan ada pertanyaan penting terkait dengan kesiapan kualitas SDM ISI Yogyakarta dalam menyongsong era revolusi industry 4.0. sebuah era yang menuntut SDM untuk memahami dan menguasai kolaborasi antara dunia virtual dengan dunia nyata.

Sebuah fakta konkrit tentang pentingnya kualitas SDM ini ditunjukkan dalam kompetisi antar perguruan tinggi di Indonesia (klasterisasi PTN, versi Kemenristekdikti) dimana kualitas SDM ini menjadi salah satu kriteria yang dipandang penting dan memiliki prosentase yang cukup tinggi dalam pembobotan. Kualitas dosen versi Kemenristekdikti antara lain mencakup prosentase jumlah dosen berpendidikan S3, prosentase jumlah lektor kepala dan guru besar, dan rasio dosen terhadap mahasiswa. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dilihat bahwa rasio dosen terhadap mahasiswa berdasarkan data 2019 dari BAAKPSI 1:18, sedangkan profil dosen ISI Yogyakarta dapat dilihat dalam tabel berikut.

Klasifikasi dosen berdasarkan pangkat dan golongan ruang

No	Pangkat/ Tahun	2015	2016	2017	2018	2019
1	III/a	32	27	21	14	14
2	III/b	64	50	43	44	41
3	III/c	61	61	62	58	62

4	III/d	80	89	89	98	98
5	IV/a	48	45	44	39	40
6	IV/b	18	19	17	18	18
7	IV/c	10	8	7	8	8
8	IV/d	9	9	9	8	7
9	IV/e	1	1	1	1	1
JUMLAH		323	309	293	288	289

Klasifikasi dosen berdasarkan jabatan fungsional

No	Pangkat/ Tahun	2015	2016	2017	2018	2019
1	Dosen	18	10	7	6	7
2	Asisten Ahli	64	62	51	47	47
3	Lektor	152	155	156	160	162
4	Lektor Kepala	78	71	68	65	65
5	Guru Besar	11	11	11	10	9

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa Lektor golongan ruang III/d memiliki jumlah paling besar sedangkan Guru Besar memiliki jumlah paling sedikit. Sedangkan untuk kualifikasi pendidikan dosen selama 5 tahun terakhir paling banyak adalah Magister rerata 1 Doktor berbanding 5 Magister (1:5).

Klasifikasi dosen berdasarkan kualifikasi pendidikan

No	Pangkat/ Tahun	2015	2016	2017	2018	2019
1	Sarjana/S1	17	9	0	0	0
2	Magister/S2	261	255	246	238	236
3	Doktor/S3	45	45	47	50	53

3. Upaya Peningkatan Kualifikasi dan Kompetensi Pegawai

Memasuki era revolusi industri 4.0, sebagai upaya untuk peningkatan kualifikasi dan kompetensi, setiap pegawai wajib mengembangkan profesionalitasnya untuk pemenuhan kebutuhan pegawai dengan standar kompetensi jabatan dan rencana pengembangan karier. Setiap pegawai memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk ikut serta dalam

pengembangan kompetensi, dengan memperhatikan hasil penilaian kinerja dan penilaian kompetensi yang bersangkutan. Berbagai Peningkatan kualifikasi dan kompetensi pegawai yang telah dilakukan oleh ISI Yogyakarta antara lain:

a. Kesempatan studi lanjut

Pemberian kesempatan belajar studi lanjut S3 bagi dosen baik dalam maupun luar negeri. Saat ini ISI Yogyakarta mengembangkan kerjasama peningkatan kualifikasi dosen antara lain dengan pemerintah China, Hongaria, Thailand dan Australia.

Studi lanjut dosen lima tahun terakhir

No	Pangkat/ Tahun	2015	2016	2017	2018	2019
1	Tanpa Gelar	0	14	15	15	0
2	Magister/S2	15	0	0	0	0
3	Doktor/S3	25	27	18	17	16

b. Pemberian fasilitas

Pemberian dana bantuan penyelesaian studi untuk tenaga kependidikan yang menempuh S1 setiap tahun dianggarkan untuk 11 orang. Bantuan dari lembaga Penelitian diberikan khusus untuk Dosen yang sedang menyelesaikan S3 dan bagi para dosen yang publikasinya lolos dalam jurnal internasional yang ter-index sejak tahun anggaran 2018 juga disediakan anggaran sebagai stimulus.

c. Jenjang karir tenaga kependidikan

Tenaga kependidikan didorong untuk mengikuti seleksi promosi jabatan untuk meningkatkan jenjang karir. Selain jenjang karir diberikan kesempatan bagi tenaga kependidikan untuk mengikuti studi lanjut dan berbagai macam diklat: diklat teknis, diklat PIM IV, PIM III, dan PIM II. Diklat teknis diberikan kepada staf sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya. Setiap pegawai wajib mendapatkan kesempatan mengikuti diklat paling sedikit 20 jam pelajaran dalam 1 (satu) tahun.

Tabel Pengembangan Tenaga Kependidikan Tahun 2018

NO	PENGEMBANGAN KOMPETENSI	JUMLAH	NO
1	Studi Lanjut	3	1
2	Diklat Kepemimpinan	4	2
3	Diklat Teknis Keuangan	3	3
4	Diklat Teknis Kepegawaian	1	4
5	Diklat Teknis Pengadaan	3	5
6	Diklat Teknis Ketatausahaan	3	6

d. Studi banding

Memberikan kesempatan studi banding untuk bidang kearsipan, keuangan, pendidikan, kemahasiswaan, teknologi informasi, dan perpustakaan ke perguruan tinggi lain.

Sebagai upaya mengatasi kekurangan tenaga kependidikan dalam beberapa tahun terakhir juga diupayakan rekrutmen tenaga administrasi, satpam dan cleaning service dengan jumlah yang cukup memadai. Berita akhir-akhir ini yang juga cukup menggembirakan bahwa Presiden Joko Widodo untuk tahun anggaran 2020-2024 memiliki prioritas untuk pengembangan SDM. Keseriusan Presiden Joko Widodo tersebut muncul dalam berbagai media di awal tahun 2019 yang menyebutkan antara lain, Pemerintah menetapkan pengembangan kompetensi sumber daya manusia (SDM) sebagai fokus utama pembangunan nasional periode 2020-2024.

Tahapan realisasi pengembangan SDM tersebut selain banyaknya upaya peningkatan kemampuan SDM melalui studi lanjut maupun diklat, juga mulai ditutupnya pintu moratorium sejak akhir tahun 2018 dengan dibukanya kran lowongan CPNS di Kemenristekdikti. Lowongan CPNS di Kemenristekdikti yang dibuka akhir tahun 2018 tercatat jumlah yang sangat signifikan yakni 9.692 formasi untuk dosen dan tendik dari formasi tersebut ISI Yogyakarta berhasil menjaring 51 CPNS dari 357 orang peminat yang mendaftar, penambahan tenaga dosen sebesar 47 CPNS apabila diprosentasekan sebesar 16%.

C. Penutup

Membaca kondisi sumber daya manusia ISI Yogyakarta selama lima tahun terakhir dimungkinkan akan terjadi pesimistik, apalagi kalau melihat angka riil sebelum dibukanya kran moratorium (sebelum 2018) pertumbuhannya dari sisi jumlah hampir nol. Meski demikian kita bisa melihat data nilai dan pembobotan dari klasterisasi perguruan tinggi Indonesia dibawah Kemenristekdikti. ISI Yogyakarta selama tiga tahun terakhir masih dalam klaster 100 besar perguruan tinggi. Aspek sumber daya manusia dalam pembobotan klasterisasi memiliki prosentase yang cukup tinggi. Masuknya ISI Yogyakarta dalam peringkat tersebut sebagai penanda bahwa sumber daya manusia masih ideal. Evaluasi dengan pertimbangan ketercukupan dari aspek kompetensi, kualifikasi dan kinerja menjadi penting sehingga sesuai dengan perencanaan kebutuhan dan realisasi.

Tantangan baru revolusi industri 4.0 bagi sumber daya manusia adalah munculnya dominasi otomatisasi yang memaksa manusia beradaptasi. Tidak dapat dipungkiri saat ini sudah terjadi hegemoni teknologi digital dengan otomatisasi. Sehingga sumber daya manusia semakin berkurang peran dan jumlahnya. Kedepan dapat diestimasikan akan semakin berkurangnya kuantitas sumber daya manusia dalam produksi, di perguruan tinggi akan berkurang pelayanan dan perkuliahan yang manual akibat akselerasi dari manusia sebagai personal menuju ke impersonal (otomatisasi dan digitalisasi). Menghadapi era ISI Yogyakarta harus semakin kritis dalam menganalisis dan merencanakan kebutuhan sumber daya manusia ke depan. Era revolusi Industri 4.0 mengharuskan ISI Yogyakarta untuk mengevaluasi kembali kebutuhan tenaga dosen dan tenaga kependidikan yang memiliki orientasi era ini dan era yang akan datang.

Sumber daya manusia sebagai subyek penggerak utama kemajuan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam menyambut era revolusi industri 4.0 merupakan hal yang sangat penting. Peringatan Dies Natalis yang ke-35 Lustrum ke-7 saat ini, menuntut sumber daya manusia Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk selalu *update* dengan segala kebaruan perkembangan jaman untuk merealisasikan tujuan yang sama yaitu mewujudkan Visi dan Misi Institut Seni Indonesia Yogyakarta menjadi pelopor perguruan tinggi seni nasional yang unggul, kreatif, dan inovatif berdasar Pancasila.

Kepustakaan

Berita Terakhir. 2018. Era Revolusi Industri 4.0, Saatnya Generasi Millennial Menjadi Dosen Masa Depan <https://ristekdikti.go.id/kabar/kemenristekdikti,2018>

Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil, lembaran Negara No. 63.

- Prasetyo, Andhika. 2019. Pemerintah Fokus Dongkrak Kualitas SDM, <https://Media Indonesia.com./28/12/2019>. 1 Mei 2019 jam 11.00
- Prasetyantono, Tony. 2018. Revolusi Industri 4.0, <https://psekp.ugm.ac.id>. 10/04/2018
- Sulaiman, Ahmad. 2017. Tumbal Revolusi Industri Keempat, Ini Daftar Perusahaan Dunia yang Tutup. <https://nusantaranews.com>.
- Tim Borang akreditasi, 2017. Borang Akreditasi Institusi ISI Yogyakarta 2017. ISI Yogyakarta.
- Yantina, Debora. 2019. Daftar Persyaratan Umum Seleksi CPNS 2018, <https://tirto.id/syarat-cpns-2018>, 1 Mei 2019 jam 01.35

POTENSI DAN TANTANGAN BIDANG KEMAHASISWAAN ISI YOGYAKARTA

Pendidikan tinggi merupakan salah satu pilar penting dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia yang handal dalam mengemban dan meneruskan cita-cita luhur bangsa. Sebagai suatu lembaga formal yang memiliki sistem pengajaran dan pembelajaran yang bersifat integral, pendidikan tinggi memiliki tanggungjawab yang besar terhadap peserta didik sehingga dapat terwadahi segala kemampuan yang dimilikinya untuk dikembangkan dan diekspresikan untuk mendapatkan kualitas yang unggul sesuai dengan bidangnya.

Pengembangan kehidupan kemahasiswaan pada saat ini telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan nasional, dalam upaya melahirkan sumber daya manusia unggul, bukan hanya dalam hal kompetensi akademiknya, tetapi juga sebagai individu dan anggota masyarakat yang berkualitas, yang dapat memberikan kontribusi terhadap lingkungannya. Dewasa ini kita melihat bahwa pasar kerja tidak lagi mencari lulusan dengan nilai akademik yang tinggi, tetapi mereka lebih melihat pada kemampuan-kemampuan personal lain, seperti kreativitas, *leadership*, *empathy*, keterampilan sosial, komunikasi, dan sebagainya.

Dalam hal inilah program-program kemahasiswaan baik ko-kurikuler maupun ekstra-kurikuler menempati posisi yang strategis di dalam keseluruhan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Organisasi kemahasiswaan di perguruan tinggi memiliki peran yang semakin besar, baik sebagai warga sivitas akademika maupun sebagai perangkat perguruan tinggi. Kegiatan

kemahasiswaan merupakan sarana bagi mahasiswa di dalam pengembangan kepribadian, potensi diri, serta kemampuan *soft skills* dan *social skills* yang juga merupakan bagian penting dari capaian proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Perubahan kebijakan di bidang pendidikan tinggi serta tuntutan globalisasi di masa mendatang memerlukan penyesuaian-penyesuaian, sehingga perlu perumusan kebijakan-kebijakan tentang kehidupan kemahasiswaan di setiap perguruan tinggi yang sesuai dengan perkembangan yang terjadi. ISI Yogyakarta sebagai sebuah perguruan tinggi seni memiliki potensi sumber daya kreatif yang luar biasa besar, sehingga tantangan ke depan adalah bagaimana mengoptimalkan potensi tersebut melalui upaya pengembangan sumberdaya manusia yang berkualitas unggul.

Tata kelola kegiatan dan organisasi kemahasiswaan ISI Yogyakarta bertujuan untuk membentuk mahasiswa yang unggul dalam prestasi, jujur, bertanggungjawab, kreatif dan inovatif, terampil, berjiwa wirausaha serta memiliki kesadaran kebangsaan yang tinggi.

Dalam konteks dunia kemahasiswaan, pengembangan aktivitas kemahasiswaan sebagai subsistem pendidikan tinggi menjadi penting dalam pemberdayaan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan pemberdayaan mahasiswa merupakan tanggung jawab seluruh sivitas akademika ISI Yogyakarta. Persoalan kemahasiswaan bukan hanya menjadi tanggungjawab bidang kemahasiswaan, melainkan menjadi tanggungjawab semua elemen dalam perguruan tinggi. ISI Yogyakarta sebagai perguruan tinggi seni tertua, terbesar, dan terlengkap, baik bidang maupun program studinya, tentunya harus selalu responsif terhadap perkembangan zaman dan selalu meningkatkan kapasitasnya untuk menjadi perguruan tinggi seni unggulan di Indonesia.

Pengertian Mahasiswa ISI Yogyakarta

Mahasiswa ISI Yogyakarta adalah peserta didik program strata satu dan program diploma di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang masuk melalui prosedur seleksi dan menempuh satu program/jenjang studi tertentu melalui prosedur seleksi biasa maupun peserta didik yang belajar bidang tertentu dengan persyaratan khusus.

Dasar Hukum

Landasan hukum bagi kegiatan pemberdayaan kemahasiswaan adalah sebagai berikut:

1. Undang-undang Republik Indonesia no. 12 th 2012 tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Pemerintah RI No. 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi.
3. SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.155/U/1998 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi.
4. Pola Pengembangan Kemahasiswaan yang diterbitkan oleh Direktorat Kelembagaan Ditjen Dikti Depdiknas tahun 2006.

Untuk melaksanakan pengembangan kemahasiswaan di ISI Yogyakarta, program kemahasiswaan harus memerhatikan jalur kegiatan, yaitu:

1. Jalur Kegiatan Kurikuler

Jalur kegiatan kurikuler ialah semua kegiatan di kampus dan di luar kampus yang sesuai dan berkaitan dengan unsur-unsur kurikulum.

Pada tataran ini Bidang Kemahasiswaan berfungsi membantu Bidang Akademik jika dibutuhkan sesuai dengan konsep atau perluasan dampak akademik yang ingin dicapai.

2. Jalur Kegiatan Kokurikuler

Jalur kegiatan kokurikuler ialah semua kegiatan di kampus dan di luar kampus yang tidak berdasarkan kurikulum, tetapi masih mempunyai kaitan dengan kurikulum sebagai upaya penunjang.

Pada tataran ini Bidang Kemahasiswaan memfasilitasi kegiatan hasil pembelajaran (kompetensi di bidang seni) melalui pameran/pagelaran seni ke publik yang dikelola oleh sekelompok mahasiswa melalui pembimbingan dosen atau melalui pejabat Bidang Kemahasiswaan.

3. Jalur Kegiatan Ekstrakurikuler

Jalur kegiatan ekstrakurikuler ialah semua kegiatan di kampus dan di luar kampus yang tidak berdasarkan kurikulum dan bersifat tidak menunjang kurikulum, tetapi mempunyai pengaruh terhadap pembentukan kepribadian mahasiswa.

Pada tataran ini Bidang Kemahasiswaan memfasilitasi keinginan mahasiswa di berbagai kegiatan nonkurikuler, seperti praktik lintas seni, manajemen, kepemimpinan, diskusi atau seminar, program kreatif mahasiswa, penulisan

ilmiah, pers, olah raga, pencinta alam, beladiri, protokoler, dsb.yang didasarkan pada visibilitas dan unsur penunjang yang memadai.

Karakteristik Pengembangan Kemahasiswaan

1. Untuk memenuhi tiga kebutuhan pokok mahasiswa, yaitu kebutuhan dalam bidang kesejahteraan jasmani dan rohani, kebutuhan dalam bidang minat, bakat dan kegemaran, serta dalam bidang peningkatan penalaran/ pemikiran. Untuk menangani kebutuhan dan pelayanan terhadap pengembangan mahasiswa tersebut, diperlukan pengaturan dan perencanaan yang mantap. Sebagai prasarannya dibentuk wadah atau organisasi kemahasiswaan yang keberadaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pada tataran ini lembaga memfasilitasi keinginan mahasiswa berupa pembiayaan, bantuan pelatihan manajemen, bantuan pembinaan, atau pembimbingan kegiatan yang terdapat dalam berbagai organisasi yang dibentuknya seperti BEMI (Badan Eksekutif Mahasiswa Institut), BEM (Badan Ekskutif Mahasiswa), HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan, dan beberapa UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa).
2. Pengembangan kemahasiswaan sebagai subsistem pendidikan tinggi merupakan tanggung jawab seluruh civitas akademika. Karena itu, diusahakan terwujudnya interaksi edukatif antara pembimbing dan mahasiswa dalam suasana keakraban sesuai dengan prinsip Tut Wuri Handayani. Interaksi tersebut dijiwai oleh nilai-nilai demokratis, kemandirian, dan pendampingan yang terarah untuk pencapaian tujuan pendidikan. Untuk menciptakan interaksi itu, pengembangan aktivitas organisasi kemahasiswaan menjadi penting untuk diberdayakan. Pada tataran ini pimpinan institut, fakultas, atau jurusan selalu mendorong para dosen untuk dapat aktif berkomunikasi dengan mahasiswa dan membantu apa yang akan atau sedang diprogramkan oleh mahasiswa, baik pada kegiatan ekstrakurikuler maupun pada kegiatan kokurikuler.

Organisasi Mahasiswa

ISI Yogyakarta memiliki beberapa organisasi kemahasiswaan resmi yang tercatat, diakui, dan aktif menjalankan kegiatannya, yaitu:

1. BLMI (Badan Legislatif Mahasiswa Institut) Sebagai organisasi kemahasiswaan tingkat institut yang memberi saran dan mengevaluasi kegiatan BEMI.
2. BEMI (Badan Eksekutif Mahasiswa Institut) Sebagai organisasi mahasiswa tingkat institut. BEMI adalah organisasi kemahasiswaan tingkat institut dan

merupakan lembaga perwakilan mahasiswa pada perguruan tinggi, yang berfungsi:

- a. Menampung dan menyalurkan aspirasi mahasiswa, menyampaikan usulan, saran, dan pendapat kepada pimpinan institut.
 - b. Pusat koordinasi dan komunikasi antarorganisasi mahasiswa, meliputi perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di tingkat institut.
 - c. Merencanakan dan memantapkan garis-garis program kegiatan kemahasiswaan di tingkat institut.
 - d. Mengembangkan keterampilan manajemen organisasi kemahasiswaan.
 - e. Melakukan advokasi kepada mahasiswa yang menemui masalah akademis dan kemahasiswaan.
3. BLM (Badan Legislatif Mahasiswa) sebagai organisasi kemahasiswaan tingkat fakultas yang memberi saran dan mengevaluasi kegiatan BEM.
 4. BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa) sebagai organisasi mahasiswa tingkat fakultas.
 - a. Melaksanakan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler mahasiswa, terutama dalam bidang minat, bakat, dan kesejahteraan mahasiswa sesuai dengan aspirasi mahasiswa yang disalurkan melalui organisasi yang ada.
 - b. Mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan manajemen kegiatan mahasiswa.
 - c. Melakukan advokasi kepada mahasiswa yang menemui masalah akademis dan kemahasiswaan.
 5. HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) sebagai badan koordinasi pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan.
 - a. Himpunan Mahasiswa Jurusan berkedudukan sebagai wadah kemahasiswaan yang merupakan kelengkapan jurusan.
 - b. Tugas pokok HMJ adalah menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler dan kokurikuler yang bersifat penalaran sesuai dengan program studi jurusan.
 - c. Melakukan advokasi kepada mahasiswa yang menemui masalah akademis dan kemahasiswaan.
 6. UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) adalah organisasi kemahasiswaan dalam bidang-bidang minat, bakat dan kegemaran, serta keagamaan yang mengelola kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler di tingkat Institut. UKM yang ada di ISI Yogyakarta pada saat ini adalah:
 - a. KMI (Keluarga Mahasiswa Islam)

- b. KMK (Keluarga Mahasiswa Katolik)
- c. PMK (Persaudaraan Mahasiswa Kristen)
- d. KMHD (Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma)
- e. UKM Pecinta Alam "Sasenitala"
- f. UKM Olahraga Sepakbola "Saraswati Football Club"
- g. UKM Olahraga Bola Basket "ArtKnights"
- h. UKM Olahraga Beladiri Taekwondo
- i. UKM Olahraga Beladiri Bangau Putih
- j. UKM "Saraswati Drum Corp"
- k. UKM Paduan Suara Mahasiswa "Vocalista Harmonic Choir"
- l. UKM Pers Mahasiswa "PressISI"
- m. UKM "ArTV"
- n. UKM Karya Ilmiah Mahasiswa "Kailmas"
- o. UKM "English Society"

Jumlah dan bentuk organisasi kemahasiswaan bisa bertambah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Peluang untuk membuka kegiatan kemahasiswaan dalam skala UKM dibuka lebar jika memang memiliki konsep dan program yang jelas. Beberapa UKM yang sudah tidak aktif perlu diaktifkan kembali. Sedangkan sejalan dengan perkembangan tuntutan kebutuhan, maka beberapa UKM baru perlu dipersiapkan untuk nantinya bisa menjadi wadah mengelola kegiatan-kegiatan sebagai implementasi dari kebijakan-kebijakan yang sifatnya nasional, seperti upaya pencegahan dan penanggulangan narkoba, upaya menangkal paham radikalisme serta penanggulangan terorisme di lingkungan kampus, penguatan wawasan kebangsaan dan semangat bela negara.

Adapun beberapa organisasi ekstrakurikuler yang dibentuk oleh beberapa mahasiswa jurusan tetap berada di bawah koordinasi HMJ dengan pembinaan Ketua Jurusan dan Pembantu Dekan III di fakultas masing-masing.

Program-program Bidang Kemahasiswaan

Program-program yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan sejauh ini sedapat mungkin kita ikut serta, kecuali untuk bidang-bidang di luar kompetensi, misalnya Olimpiade MIPA, Kontes Robot, Kontes Mobil Hemat Energi, dan lain sebagainya. Berikut adalah beberapa keikutsertaan mahasiswa ISI Yogyakarta beserta capaian-capaiannya:

a. PILMAPRES (Pemilihan Mahasiswa Berprestasi)

Pilmapres adalah sebuah program dari Kementerian Ristekdikti yang diselenggarakan setiap tahun, untuk memilih mahasiswa dengan prestasi terbaik tingkat Nasional. Pemilihan ini dimulai dari tingkat perguruan tinggi, bahkan di PT dimulai dari seleksi di Program-program Studi. Pilmapres ini merupakan ajang kompetisi bergengsi, oleh karena proses seleksinya yang cukup berat. Aspek yang dinilai adalah prestasi akademik, kemahasiswaan serta prestasi-prestasi lain yang diraih di luar akademik. Selain itu, peserta harus menyajikan sebuah karya tulis ilmiah, yang harus dipresentasikan. Mahasiswa pemenang/berprestasi di tingkat PT akan diundang untuk menghadiri Upacara Bendera memperingati Hari Kemerdekaan RI di Istana Negara.

b. PKM (Program Kreativitas Mahasiswa)

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diluncurkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi pada tahun 2001 merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan, mawadahi, dan mewujudkan ide kreatif serta inovatif mahasiswa. PKM memberikan dampak terhadap peningkatan prestasi mahasiswa dan prestasi perguruan tinggi dalam pemeringkatan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Sejak diluncurkannya, PKM memperoleh respon positif, baik di kalangan mahasiswa maupun pimpinan perguruan tinggi. Hal ini tercermin dari bertambah banyaknya jumlah perguruan tinggi yang berpartisipasi dan proporsal yang diunggah mahasiswa. Pada Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di tahun 2018, ada 13 kelompok mahasiswa ISI Yogyakarta yang didanai oleh Dirjen Belmawa.

c. PIMNAS (Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional)

PIMNAS merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan PKM dan sebagai wadah bagi mahasiswa peserta untuk mempresentasikan, saling berkomunikasi melalui produk kreasi intelektual berskala nasional. Mahasiswa diharapkan dapat memperoleh manfaat yang besar bagi peningkatan kreativitas di bidang ilmunya masing-masing. Selama kegiatan berlangsung mahasiswa dituntut agar mampu menunjukkan level tertinggi kreativitas dan kemanfaatan produk intelektualnya. PIMNAS merupakan puncak kegiatan ilmiah mahasiswa berskala nasional dan diselenggarakan di Perguruan Tinggi yang ditetapkan Ditjen Belmawa atas kesediaan dan kesepakatan seluruh pimpinan Perguruan Tinggi dan merupakan forum pertemuan ilmiah dan komunikasi produk kreasi mahasiswa, diikuti mahasiswa atau kelompok mahasiswa melalui jalur PKM dan non PKM.

Pada Pimnas 2018, 2 kelompok mahasiswa PKM ISI Yogyakarta dinyatakan lolos seleksi untuk menuju ke PIMNAS dan ISI Yogyakarta

mengirimkan peserta mahasiswa untuk mengikuti lomba pendamping PIMNAS.

d. KBMI (Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia)

Program KBMI, dimaksudkan untuk pengembangan usaha mahasiswa. Fasilitas diberikan dalam bentuk dukungan permodalan dari Kemenristekdikti dan pendampingan usaha dari Perguruan Tinggi. Program ini diharapkan mampu mendukung visi-misi pemerintah yang tertuang dalam Renstra Kemristekdikti untuk pengembangan wirausaha baru dalam mewujudkan kemandirian bangsa melalui pengembangan pendidikan dan pelatihan kewirausahaan. Program KBMI bertujuan untuk menghasilkan karya kreatif, yang inovatif dalam membuka peluang bisnis yang berguna bagi mahasiswa setelah menyelesaikan studi. Program KBMI ini menitikberatkan pada orientasi proses usaha dan hasil usaha (profit). Kategori program KBMI yaitu pengembangan bisnis bagi mahasiswa yang sudah memiliki bisnis dan ingin mengembangkannya. Pada Program Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI), di tahun 2018 ada 5 kelompok mahasiswa ISI Yogyakarta lolos seleksi dan didanai oleh Dirjen Belmawa. Dari kelima kelompok mahasiswa tersebut, 2 diantaranya dinyatakan lolos seleksi Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa (Ekspo KMI).

e. PEKSIMINAS (Pekan Seni Mahasiswa Nasional)

Pada tahun 2018 ISI Yogyakarta telah mendapatkan kehormatan ditunjuk oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan sebagai penyelenggara Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) XIII. Kegiatan kompetisi bidang seni untuk mahasiswa ini diselenggarakan setiap 2 tahun sekali, diikuti oleh mahasiswa dari seluruh propinsi di tanah air. ISI Yogyakarta bekerjasama dengan Badan Pembina Seni Mahasiswa Indonesia (BPSMI) Pengda DIY, serta 7 perguruan tinggi, yaitu UGM, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, Universitas Ahmad Dahlan, Universitas Kristen Duta Wacana, Sekolah Tinggi Pemerintahan Masyarakat Desa APMD, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta telah berhasil dengan baik menyelenggarakan kegiatan berskala nasional tersebut pada tanggal 16 hingga 21 Oktober 2018. Tentunya ini merupakan sebuah prestasi yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penilaian kinerja ISI Yogyakarta di bidang kemahasiswaan. Di tahun 2018, Mahasiswa ISI Yogyakarta meraih penghargaan di ajang Peksiminas XIII, yaitu:

No	Nama Kegiatan	Tahun Penyelenggaraan	Tingkat			Prestasi yang Dicapai
			Propinsi / Wilayah	Nasional	Internasional	
1	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Javas Shiddiq Maulana	2018		V		Juara Harapan I Lomba nyanyi tunggal keroncong putra
2	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Nadya Rany Sekar Pambajeng	2018		V		Juara III Lomba nyanyi tunggal keroncong putri
3	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Ganang Madyasmoro	2018		V		Juara II Lomba nyanyi Seriosa Putra
4	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Kharissa Agnes Yuniasri	2018		V		Juara III Lomba nyanyi Seriosa Putri
5	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Wahyu Adi Santoso	2018		V		Juara Harapan II Lomba Lukis
6	Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) : Candra Krida Mustika	2018		V		Juara I Lomba Desain Poster

f. POMNAS (Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional)

Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) merupakan ajang kompetisi cabang olahraga yang ditujukan kepada seluruh mahasiswa di Indonesia. Kegiatan ini rutin dilaksanakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, melalui organisasi Badan Pembina Olahraga Mahasiswa Indonesia (BAPOMI) yang di dasari oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Pelaksanaan Pomnas di delegasikan kepada Pengurus Provinsi Badan Pembina Olahraga Mahasiswa Indonesia (Pengprov BAPOMI) namun tetap di bawah tanggung jawab Pengurus Pusat Badan Pembina Olahraga Mahasiswa Indonesia. Pekan Olahraga Mahasiswa Tingkat Nasional (POMNAS) telah berlangsung sejak 1951 dan diselenggarakan setiap 2 (dua) tahun sekali, dengan waktu penyelenggaraan di sesuaikan kalender akademik perguruan tinggi yang telah ditentukan melalui Rapat Kerja Nasional, paling lambat 1 (satu) tahun sebelum penyelenggaraan POMNAS.

Sistem Pemeringkatan Kemahasiswaan (SIMKATMAWA)

Guna mendorong pencapaian prestasi di bidang kemahasiswaan, Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan memprogramkan pemeringkatan kemahasiswaan untuk kegiatan kelembagaan kemahasiswaan dan prestasi-prestasi mahasiswa sebagai penilaian pemeringkatan bidang kemahasiswaan perguruan tinggi. Pelaporan kegiatan kelembagaan kemahasiswaan dan prestasi-prestasi mahasiswa dilaporkan secara online melalui Sistem Informasi Manajemen Pemeringkatan Kemahasiswaan (SIMKATMAWA) yang dapat diakses pada laman <http://simkatmawa.ristekdikti.go.id/>.

Dengan demikian setiap capaian dan prestasi di bidang kemahasiswaan yang didapatkan bisa langsung diunggah dan dicatat sebagai bahan penghitungan pemeringkatan perguruan tinggi di bidang kemahasiswaan.

Daftar Prestasi Mahasiswa Tahun 2016 - 2018

No	Nama Kegiatan	Tahun Penyelenggaraan	Tingkat			Prestasi yang Dicapai
			Propinsi / Wilayah	Nasional	Internasional	
1	Peksimida, a.n. Christo Muliagan Robot	2016	V			Juara II Monolog
2	Peksimida, a.n. Eyes Christa	2016	V			Juara Harapan I Monolog
3	Peksimida Fotografi, a.n. Bonfolio Yosafat	2016	V			Juara I
4	Peksiminas bidang Lagu Seriosa, a.n. Christiana Chrisvi Sekar Murdani	2016		V		Juara I
5	Peksiminas bidang Fotografi Berwarna, a.n. Bonfolio Yosafat	2016		V		Juara I
6	Kompetisi Furniture Spasial, a.n., Zulyo Kumara Pratama Putra.	2016		V		Juara I
7	Jogya Animation Grey World" Talk episode 03, a.n. Ahmad Zainuri dkk.	2016		V		Peserta terpilih
8	Festival Film Animasi AFTA. Punakawan Episode "Sederhana".	2016		V		terbaik
9	Festival Film Animasi AFTA IV.	2016		V		Film animasi terbaik

10	Festival Film Animasi AFTA. Punakawan Episode “Sopan Santun”.	2016		V		karakter terbaik
11	Festival Film Animasi AFTA. Punakawan Episode “Sederhana”.	2016		V		Story terbaik
12	Lomba PEKSIMIDA 2016, Kategori Seriosa, di Universitas Atmajaya, Yogyakarta, a.n Chyntia AnastasiaLubis	2016	V			Juara III
13	Asian Youth Jazz Orchestra, ASEAN Concert Tour 2016, Audisi Pemaikonser jazz se-Asia Tenggara oleh Japan Foundation, a.n. Muhammad Iksan Lubis, Dino Yulio Wijaya dan Bernard Zulfredo Purba	2016			V	Peserta Terpilih*
14	Bali Open Violin Competition 2016 kategori di atas usia 18 tahun, a.n. Nonni Betania	2016		V		Juara 1
15	Chiang Mai Ginastera International Music Festival 2016, a.n. Nonni Bethania and Eddo Diaz (Violin Guitar Duo) , Restu Nugrahani – Gosong Pasir Piano Trio (Piano, Flute and Cello ensemble)	2016			V	Semifinalis
16	ASTGHIK Violin Competition 2016, a.n. Nonni Betania	2016		V		Juara II
17	Lomba Fotografi Festival Sastra 2016, a.n. Afendo Windy Saputra	2016	V			Karya Terbaik Fotogfafi
18	The Best Annual Multimedia Show, “Yang Terdalam”	2016	V			Best Story
19	Peksimida, UAD 2016, a.n. Ahmad Suharno	2016	V			Juara I, Penulisan Lakon
20	Lomba Mural Universitas Sanata Dharma 2016, a.n. Iwan Suastika	2016	V			Juara I
21	Photography Competition, The 6th Indonesia Pearl Festival, 9 November 2016, a.n. Mawaruddin	2016		V		Juara 2
22	Lomba Foto Sapi Brujul 2016, a.n. Mawaruddin	2016	V			Harapan II
23	Lomba Photo Competiton 2016	2016	V			Juara II
24	Audisi Gita Bahana Nusantara Tingkat Daerah Istimewa Yogyakarta, a.n. Peran Spek Taysen	2016	V			Juara Harapan I

25	Pameran dan Penayangan Karya Seni Media Rekam dalam rangka Dies Natalis ke XXXII ISI Yk, a.n. Donny Hery Ersta Putra	2016	V			Karya Terbaik
26	Pameran dan Penayangan Karya Seni Media Rekam dalam rangka Dies Natalis ke XXXII ISI Yk, a.n. Zulfa Mufidah Rahmayati	2016	V			Karya Terbaik
27	Lomba film pendek Ekonomi Bebas Korupsi, Fakultas Ekonomi UGM November 2016, a.n. Vera Isnaini	2016	V			Juara 3
28	Mahasiswa Berprestasi Tingkat Fakultas Seni Ruap, 2016, a.n. Reza Pratisca Hasibuan	2016	V			Mhs terbaik tingkat fakultas
29	Kompetisi Seni Lukis Basoeki Abdullah Art Award #2, a.n. Iwan Suastika	2016	V			Nominasi
30	Kompetisi Seni Lukis Basoeki Abdullah Art Award #2, a.n. Reza Pratisca Hasibuan	2016	V			10 Karya Terbaik
31	Indonesia Furniture Design Award 2016,Lomba Desain Furniture "Desain Kursi Meja Sarana Belajar Berbahan baku utama Rotan dengan kombinasi bahan lainnya, november 2016, a.n. Zulyo Kumara Pratama Putra	2016		V		Nominasi 12 besar
32	AFTA#4 2016, Punakawan Episode Disiplin	2016		V		Lighting Terbaik Karya Animasi
33	Lomba Home Dekor Batik, Katagori Asesoris Interior Perindustrian dan Perdagangan DIY, a.n. Afriani Rahmawati Yuliadi.	2016	V			Juara Harapan I
34	Kompetisi Keahlian Desain dan Produk Kriya Logam SMK Negeri Padang, a.n. Wiguna	2016	V			5 Karya terbaik
35	National Singing Competition Catharina W Leimena, a.n. Chistiana Krisvi Sekar Murdani	2016		V		Penghargaan Khusus
36	Lomba dan Pameran fotografi 2016 Direktorat Kesenian, a.n. Alan Ridho	2016		V		Nominator
37	Lomba Film Pendek Keluarga Mahasiswa Teknik UGM, a.n. Raincoat Media	2016		V		Juara 3

38	Karya Kriya Award 2016 HMJ Jurusan kriya FSR ISI Yoyakarta, a.n. Nuhammad Iqbal	2016	V			10 Nominator
39	Of Inez Dance Competition Palembang 2016, a.n. Romadani Saputra	2016	V			Juara III
40	Lomba Home Dekor Batik, Katagori Lampu, Dinas Perindustrian dan Perdagangan DIY, 2016. YOYO LAMP (YOMP)	2016	V			Juara 3
41	Lomba Furnitur Fakultas Teknik Sipil ITS, a.n. Abdul Malik	2016	V			Juara 3
42	Musica Contemporanea , kategori Paduan Suara Universitas Airlangga 2016	2016	V			Gold Diploma
43	Lomba Mural Jogja Mbhineka 23 april 2017, a.n. Iwan Suastika	2017	V			Juara III
44	Kompetisi Mural dan Pameran Mural N (art) Ure and Art 2017, a.n. Iwan Suastika	2017	V			Juara II
45	Kompetisi Gitar Klasik Nasional, 11 november 2017, a.n. Nabila Rifda Alfiani	2017		V		Finalis Kategori Umum
46	Kompetisi Komik Genposting, juli 2017, a.n. Kaldera Ronandhon	2017	V			Juara I
47	Andong Festival Tourism Foundation (AFTF) South Korea, a.n. Luthfi Guntur Eka Putra	2017			V	Grand Prize
48	Penyaji Unggulan Parade Tari Nusantara ke 36 tahun 2017 di Taman Mini Indonesia Indah, a.n. Widi Purnomo	2017		V		Penyaji Unggulan
49	Penata Rias Tari Terbaik Nasional 2017, a.n. Dwi Purnama	2017		V		Juara 1
50	Special Prize (Individual Abroad) World Mask Play Competition held the Andong Mask Dancing Festival 2017, a.n Ghea Ranesya Sutera	2017			V	Special Prize
51	Andong Festival Tourism Foundation (AFTF) South Korea	2017			V	Medali Perunggu
52	Festival Sendratari DIY, a.n. Pulung Jati Rangga	2017	V			Sutradara Terbaik
53	Festival Sendratari DIY, a.n. Agatha Irena	2017	V			Penata Tari Terbaik

54	Festival Sendratari DIY, a.n. Putra Jalu	2017	V			Penata Tari Terbaik
55	Indonesia Drum Corps Championship (IDCC) 2017	2017		V		Juara I dalam katagori SoundSport
56	Festival Film Indonesia Tahun 2017, a.n. Wahyu Utami Wati	Nopember 2017		V		Film dokumenter terbaik
57	Canon Photo Maraton Indonesia, a.n. Josep Howi	12 Nopember 2017		V		Juara Harapan 1
58	POR BAPOMI DIY 2017 cabang Tae Kwon Do	2017	V			Juara 3
59	Lomba Tilawatil Qur'an Tingkat Mahasiswa Se-Provinsi DIY	2017	V			Juara 2
60	The Winners Entrepreneur Contest, a.n. Dahlia Saraswati	2017		V		Juara 1
61	Lomba disain Batik Kontemporer	2017		V		Juara 1
62	Virginia Commenwealth University.	2017			V	Penyaji Terpilih*
63	Lanjong Art Festival	2017		V		Penyaji Terpilih*
64	Singapore International Choral Festival, a.n. Vocalista Harmonic Choir ISI Yogyakarta	2018			V	Gold Award Category F Folklore
65	Singapore International Choral Festival, a.n. Vocalista Harmonic Choir ISI Yogyakarta	2018			V	Gold Award Category B3 Mixed Voices Open
66	Singapore International Choral Festival, a.n. Vocalista Harmonic Choir ISI Yogyakarta	2018			V	Gold Award Category S Musica Sacra
67	Singapore International Choral Festival, a.n. Athitya Diah Natalia Monica (Vocalista Harmonic Choir ISI Yogyakarta)	2018			V	Conductor's Prize
68	Indonesia Menari Solo	2018		V		Juara II

69	30TH JAPAN INTERNATIONAL ENSEMBLE GUITAR FESTIVAL 2018, a.n. Duo Rocky	2018			V	Best Duo Award
70	30TH JAPAN INTERNATIONAL ENSEMBLE GUITAR FESTIVAL 2018, a.n. Nabita Guitar Duo	2018			V	Best Student Award
71	Lomba Nama & Logo E-Commerce Rajawali Nusindo	2018		V		Juara III
72	Kompetisi Vokal Grup Natal "Even It's Christmas Time", a.n. Kelompok Kegiatan Mahasiswa Vokal (KKMV) ISI Yogyakarta	2018		V		Juara III
73	National University Debating Championship (NUDC) Tingkat Wilayah, a.n. Rio Rista Aditya, Vanessa Ridisacha, Meta Arkadia	2018	V			Semi Finalist dan Trainee Adjudicator
74	National University Debating Championship (NUDC) Tingkat Nasional, a.n. Rio Rista Aditya, Vanessa Ridisacha, Meta Arkadia	2018		V		Sebagai Debater dan Adjudicator
75	30th Japan Internastional Ensemble Guitar Festival 2018 : Nabila Rifda Alfiani, Tabita Trisanta	2018			V	Best Student Award
76	30th Japan Internastional Ensemble Guitar Festival 2018, a.n. Yosua Julian Dwi Cahyo, T.A Ajie Batara	2018			V	Best Duo Award
77	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Javas Shiddiq Maulana	2018	V			Juara I Lomba nyanyi tunggal keroncong putra
78	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Nadya Rany Sekar Pambajeng	2018	V			Juara I Lomba nyanyi tunggal keroncong putri
79	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Galuh Adi Anindhita	2018	V			Juara II Lomba nyanyi tunggal keroncong putri

80	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Ganang Madyasmoro	2018	V			Juara I Lomba nyanyi Seriosa Putra
81	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Kharissa Agnes Yuniasri	2018	V			Juara I Lomba nyanyi Seriosa Putri
82	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Muh Herjan	2018	V			Juara Harapan II Lomba Penulisan Puisi
83	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Ramdani Rachmat	2018	V			Juara III Lomba Baca Puisi putra
84	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Wahyu Adi Santoso	2018	V			Juara I Lomba Lukis
85	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Don Bosco Laskar B	2018	V			Juara Harapan I Lomba Lukis
86	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Abdul Aziz As Syukri	2018	V			Juara Harapan II Lomba Lukis
87	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Candra Krida Mustika	2018	V			Juara I Lomba Desain Poster
88	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Prawoto	2018	V			Juara II Lomba Desain Poster
89	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Michael Richard Anugrah	2018	V			Juara II Lomba Fotografi Hitam Putih
90	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Deni Ilham	2018	V			Juara Harapan II Lomba Fotografi Hitam Putih

91	Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA), a.n. Asep Pujangga	2018	V			Juara Harapan II Lomba Fotografi Berwarna
92	Pekan Olahraga Mahasiswa Daerah (POMDA), a.n. Dyna	2018	V			Juara 1 Kategori Randori Putri 48 kg

Kesejahteraan Mahasiswa

1. Beasiswa

Di dalam upaya untuk membuka akses pendidikan seluas-luasnya kepada seluruh masyarakat Indonesia, maka program beasiswa selalu diupayakan untuk ditingkatkan. Selain program-program beasiswa dari pemerintah, ISI Yogyakarta selalu membuka diri bagi partisipasi pihak swasta/ *corporate* yang menawarkan program beasiswa. Berikut adalah data penerima beasiswa di ISI Yogyakarta 2019 :

Jenis Beasiswa	Jumlah Penerima
Bidikmisi	432
BBP-PPA	217
SUPERSEMAR	-
DIKPORA	5
BNI 46	10
DJARUM FOUNDATION	4
PEMPROV DKI	5
Beasiswa Unggulan KEMDIKBUD	1
JUMLAH	674

2. Asuransi Jiwa dan Kesehatan

Untuk jaminan keselamatan dan kesehatan bagi mahasiswa, maka setiap mahasiswa wajib mengikuti asuransi dengan pembayaran premi yang dibayarkan satu kali, yaitu pada saat pendaftaran awal sebagai mahasiswa. Adapun manfaat yang didapatkan meliputi biaya pengobatan dan santunan kecelakaan sesuai ketentuan yang telah disepakati. ISI Yogyakarta menggunakan jasa asuransi "PT. ASURANSI UMUM BUMIPUTERA MUDA"

Dengan alamat Gd. AJB Bumiputera 1912. Jl. Kol. Sugiyono No. 69 Telp.: 0274-385660, 418110 Fax : 418110.

Mahasiswa diwajibkan menjadi peserta Asuransi dengan membayar premi satu kali dalam jangka waktu 60 bulan terhitung mulai membayar premi.

Fasilitas yang didapatkan antara lain :

a. Jumlah Uang Pertanggungan

1. Meninggal Dunia akibat kecelakaan Rp. 10.000.000,-
 2. Jaminan Rawat Inap (max 14 hari/tahun) Rp.175.000,-/hari
 3. Jaminan akibat kecelakaan terhadap risiko biaya pengobatan max Rp. 1000.000,-
 4. Jaminan akibat kecelakaan yang mengakibatkan cacat tetap max Rp 12.500.000,-
 5. Santunan Biaya Pemakaman Akibat Kecelakaan Rp 1.000.000,-
 6. Santunan Biaya Pemakaman Akibat Meninggal biasa Rp.1.000.000,-
- b. Dengan membayar satu kali mahasiswa tidak akan direpotkan dengan pembiayaan pengobatan rumah sakit.
- c. Dengan memiliki asuransi kesehatan, mahasiswa memiliki jaminan finansial. Asuransi kesehatan bisa menjadi persiapan dalam menghadapi risiko kesehatan yang datang tiba-tiba. Persiapan dalam bentuk hal keuangan.
- d. Saat sakit, mahasiswa jadi tidak perlu pusing memikirkan berapa besar biaya pengobatan yang akan dikeluarkan. Sehingga mahasiswa bisa lebih tenang dan fokus pada proses pengobatan dan perawatan yang akan dijalani untuk penyembuhan.

SUPARJILAN
*Kepala Bagian Umum, Hukum, Tata Laksana dan
Perlengkapan (UHTLP) ISI Yogyakarta*

SARANA DAN PRASARANA ISI YOGYAKARTA MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0

A. Pendahuluan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni berstatus perguruan tinggi negeri yang memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai jenjang tertinggi. ISI Yogyakarta dibentuk atas dasar Keputusan Presiden RI No. 39/1984 tanggal 30 Mei 1984 dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nugroho Notosusanto pada tanggal 23 Juli 1984.

Untuk memenuhi kebutuhan operasional lembaga baik bidang akademik maupun non akademik didukung dengan penyediaan sarana dan prasarana sebagai piranti melakukan aktifitas operasional birokrasi sesuai dengan kewenangan sebagaimana tertuang dalam dokumen Statuta dan Organisasi dan Tata Kerja (OTK) Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sarana dan prasarana perlu dikelola dengan baik melalui sistem manajemen sarana dan prasarana untuk merealisasikan program, sasaran strategis, dan tujuan lembaga sebagaimana dirumuskan dalam dokumen Rencana Strategis (Renstra) dan Rencana Kerja Tahunan (RKT). Institut Seni Indonesia Yogyakarta memiliki sarana dan prasarana yang secara langsung

maupun tidak langsung digunakan untuk memenuhi kebutuhan pelayanan baik kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan yang bersifat pelayanan perkantoran.

Perkembangan teknologi dan tuntutan layanan birokrasi berbasis sistem informasi terintegrasi merupakan keniscayaan yang tidak bisa dipungkiri dalam peningkatan kualitas layanan dan pengumpulan persaingan perguruan tinggi baik nasional maupun regional. Oleh karenanya sistem manajemen sarana dan prasarana yang kuat di Institut Seni Indonesia Yogyakarta menjadi penting agar semua layanan bisa berjalan dengan lancar.

Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015, setiap satuan pendidikan wajib memiliki *"standar sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan isi dan proses pembelajaran dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan"* yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Ketentuan ini menjadi dasar untuk penyediaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana bagi ISI Yogyakarta.

B. Kebijakan Sistem Pengelolaan Prasarana dan Sarana

Aset berupa Barang Milik Negara (BMN) yang dimiliki Institut Seni Indonesia Yogyakarta dikelola berdasarkan Peraturan menteri Keuangan Nomor 120/PMK.06/2007 tanggal 27 September 2007 tentang Penatausahaan Barang Milik Negara, Surat Keputusan Rektor ISI Yogyakarta nomor 41.A/KEP/2016 tanggal 4 Januari 2016 tentang Pedoman Manajemen Fasilitas ISI Yogyakarta. Sistem pelayanan terkait dengan Barang Milik Negara di lingkungan ISI Yogyakarta dilakukan berdasarkan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang telah dibakukan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketertiban, keamanan dan kesiapan untuk dimanfaatkan sebagai sarana layanan pendidikan.

Manajemen sarana dan prasarana diimplementasikan sebagai bagian dari tata kelola lembaga yang baik diwujudkan dalam bentuk aktifitas operasional baik bersifat akademik maupun non akademik di ISI Yogyakarta yang ditempuh melalui penerapan kebijakan pengelolaan Barang Milik negara yang terdiri dari perencanaan kebutuhan, pengadaan, inventarisasi,

pemeliharaan, perbaikan, keamanan dan keselamatan, pencatatan, pengaturan penggunaan, pelaporan, revaluasi aset serta penghapusan terhadap barang-barang yang sudah tidak memberi nilai manfaat atau masih ada nilai manfaat tetapi biaya pemeliharaannya tidak sebanding dengan nilai perolehan barang.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta memiliki struktur organisasi berdasar Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 0173/O/1995 tanggal 18 Juli 1995. Perjalanan panjang ISI Yogyakarta melakukan kegiatan proses belajar mengajar dan adanya tuntutan pengembangan organisasi untuk memenuhi kebutuhan layanan pembelajaran tidak lepas dari kesiapan menyediakan fasilitas baik aset berupa fisik maupun non fisik. Seiring dengan peningkatan animo calon mahasiswa dan penambahan program studi baru sebagai implementasi terbitnya mandat pembukaan program studi dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, maka penyediaan ruang kuliah dan peralatan praktek perkuliahan menjadi tidak terelakkan.

C. Perkembangan Kepemilikan Aset Tanah

Kampus terpadu Institut Seni Indonesia Yogyakarta berlokasi di Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta berada disebelah selatan Kota Yogyakarta tepatnya di Desa Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kampus ini memiliki lahan tanah yang terletak di dua lokasi sebagian besar di Sewon dan sebagian lainnya terletak di Desa Klidon, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Sampai saat ini masih terdapat beberapa petak tanah penduduk di Sewon yang belum berhasil dibebaskan. Hal ini disebabkan karena sulitnya mendapatkan anggaran dari pusat dan terbatasnya anggaran dana masyarakat yang dikelola oleh ISI Yogyakarta. Akibatnya tanah ISI Yogyakarta di area sebelah barat Fakultas Seni Media Rekam belum menyatu karena masih tersekat-sekat oleh tanah penduduk.

Luas tanah ISI Yogyakarta yang terletak di Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman tersebut memiliki luas sebesar 192.325 m². Dari luas tanah tersebut yang di atasnya telah didirikan bangunan adalah seluas 53.526 m² sehingga diperoleh rasio sebagai berikut :

D. Aset Gedung

Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah memiliki gedung-gedung perkantoran, gedung perkuliahan, gedung perpustakaan, gedung galeri dan prasarana lingkungan berupa jalan, taman, pos keamanan dan lampu penerangan jalan. Bangunan-bangunan tersebut dibangun dengan anggaran

Rasio luas tanah ISI Yogyakarta dan luas tanah yang sudah ada bangunannya

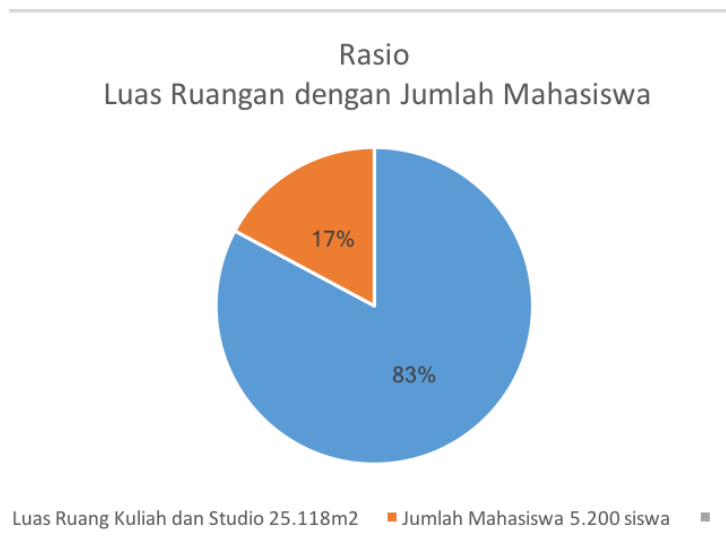


dari APBN dan satu gedung dibangun atas hasil tukar guling tanah ex ASTI yang terletak di Karangmalang Yogyakarta. Kepemilikan aset berupa gedung telah memberi kontribusi terhadap kelancaran kegiatan belajar mengajar dan layanan perkantoran sehingga berbagai prestasi dan kiprah ISI Yogyakarta di bidang seni bisa dinikmati oleh masyarakat.

Pada tahun 2006 telah terjadi tragedi gempa bumi yang berpusat di Bantul pada jam 05.53 WIB dengan kekuatan 5,9 Skala Richter. Terjadinya gempa bumi tersebut mengakibatkan runtuhnya beberapa gedung di antaranya Gedung Pedalangan, Gedung Karawitan, Gedung Kembar Rektorat dan Bangunan Tugu Gerbang Kampus dan fasilitas prasarana lingkungan kampus. Dampak gempa juga telah mengakibatkan kerusakan gedung dengan kategori rusak berat dan rusak ringan. Kerusakan aset gedung tersebut mengharuskan adanya pemindahan ruang kuliah dan ruang layanan administrasi akademik pada program studi yang terdampak, termasuk layanan administrasi perkantoran yang berada di gedung Rektorat. Walaupun gedung mengalami kerusakan tetapi layanan akademik dan layanan administrasi perkantoran tidak berhenti dengan memakai ruang-ruang yang bersifat darurat, termasuk ruang parkir gedung rektorat lama yang dipakai untuk kegiatan layanan administrasi perkantoran dan ruang rapat.

Kegiatan renovasi atas gedung-gedung yang rusak akibat gempa bumi telah dapat dilakukan dengan pembangunan kembali gedung-gedung baru sebagai pengganti yang telah hancur setelah melalui proses penghapusan gedung. Gedung baru yang telah berhasil dibangun adalah Gedung Pedalangan, Gedung Karawitan, Gedung Etnomusikologi, Gedung Concert Hall, Gedung Serbaguna, Gedung Student Centre dan Gedung Rektorat Baru.

Pembangunan gedung baru ISI Yogyakarta pasca gempa bumi yang dimulai tahun 2007 sampai dengan tahun 2010 telah mengembalikan suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih normal karena bisa menempati ruang-ruang kuliah baru. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran ISI Yogyakarta memiliki ruang kuliah dan studio sebanyak 25.118 m², sedang jumlah mahasiswa tahun 2019 sebanyak 5.200 mahasiswa sehingga diperoleh perbandingan sebagaimana tergambar di bawah ini :



Berdasarkan data tersebut dapat ditarik asumsi bahwa proporsi prasarana gedung kuliah dan studio terhadap jumlah mahasiswa reratanya cukup ideal yakni 1mahasiswa berbanding 5m² keluasan lantai bangunan. Sebagai pedoman perbandingan dapat dilihat dalam tulisan Badan Standar Pendidikan Nasional, tentang prasarana gedung idealnya 60 mahasiswa membutuhkan keluasan 456m², kemudian penambahan keluasan setiap mahasiswa 2,6 m².

E. Sarana Prasarana Menghadapi Era Industri 4.0

Pada saat ini lembaga-lembaga pemerintah dan swasta sedang melakukan penyesuaian diri dengan perkembangan dunia yang mengarah kepada era revolusi industri 4.0, dimana sumberdaya manusia dan perangkat kerja dipacu dan disesuaikan agar tidak gagap terhadap tuntutan perkembangan teknologi informasi yang sedang mendunia. Revolusi industri 4.0 dimaknai sebagai era perkembangan dimana tenaga manusia perlahan-

lahan digantikan perannya oleh peralatan canggih terintegrasi, antara dunia maya dengan realitas, teknologi informasi dengan teknologi robotik.



Tampak depan Gedung Concer Hall ISI Yogyakarta

Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi telah merespon fenomena munculnya revolusi industri 4.0 dengan menyelenggarakan Rapat Kerja Nasional tanggal 3-4 Januari 2019 di Universitas Diponegoro dengan melahirkan 7 rekomendasi untuk penyusunan kebijakan, yaitu 1). Pembelajaran dan Kemahasiswaan; 2). Kelembagaan Iptek dan Dikti; 3). Sumber Daya Iptek dan Dikti; 4). Riset dan Pengembangan; 5. Inovasi; 6). Reformasi Birokrasi; serta 7). Pengawasan Internal.



Gedung Rektorat ISI Yogyakarta



Gedung Concert Hall Pasca Sarjana ISI Yogyakarta

Dalam rekomendasi nomor 7 mengenai Sumber Daya Iptek dan Dikti mengisaratkan kepada perguruan tinggi agar menyiapkan proses pembelajaran model daring dengan memanfaatkan sarana dan prasarana khas era revolusi industri 4.0 untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan fleksibel.

On line learning yang mengatasi persoalan *distance* sebagai model pembelajaran baru di era disrupsi menjadi kecenderungan baru yang mendaulat institusi untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal maupun fasilitas sarana dan prasarana pendidikan dalam masa revolusi industri 4.0.

Untuk mendukung program sistem informasi terintegrasi dan menyongsong revolusi industri 4.0 ISI Yogyakarta telah melengkapi fasilitas *hardware* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi tuntutan kinerja birokrasi. Perangkat keras yang dimiliki dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. *Server*, untuk instalasi aplikasi dan *database*
- b. *WiFi access point* yang dapat digunakan oleh dosen, dan mahasiswa
- c. Komputer (*desktop* atau *laptop*) untuk dosen dan mahasiswa yang mengakses layanan tersebut
- d. Komputer terintegrasi peralatan studio/lab

Jumlah komputer yang terkoneksi jaringan internet dan intranet adalah sebagai berikut :

No	Lokasi	PC	Win ORI	MAC
1	Fakultas Seni Pertunjukan	65	24	
2	Fakultas Seni Rupa	178	109	43
3	Fakultas Seni Media Rekam	129	75	9
4	Rektorat	63	34	
5	Perpustakaan	30	23	
6	Pascasarjana	33	17	
	TOTAL	498	282	52

Melihat peralatan komputer ini dengan rerata 1 komputer : berbanding 10 orang mahasiswa, atau 1 komputer : berbanding 1 ASN, mungkin saat ini dipandang cukup karena pada kenyataannya setiap orang sudah memiliki komputer (PC maupun labtop), tetapi tampaknya ke depan ISI Yogyakarta harus memperbaiki ratio tersebut sehingga mendekati angka ideal, apalagi akhir-akhir ini sebagian besar kegiatan kuliah, sumber data, monitoring, evaluasi, test, dan kepentingan lainnya sudah berbasis aplikasi komputer, sehingga ketersediaan piranti ini menjadi sangat penting.

Kepustakaan

Materi Rakernas 2019, Kemenristekdikti Menjadi Momentum Mempersiapkan SDM Millenial, Memformulasikan Regulasi di Era Disrupsi, Menciptakan Inovasi untuk Peningkatan Daya Saing Bangsa, <https://ristekdikti.go.id/kemenristekdikti/highlight>, 3 jan 2019, 1 Mei 2019

Prasetyantono, Tony, Revolusi Industri 4.0, <https://psekp.ugm.ac.id>. 10/04/2018

Sulaiman, Ahmad, 2017, Tumbal Revolusi Industri Keempat, Ini Daftar Perusahaan Dunia yang Tutup

Tim Borang akreditasi, Borang Akreditasi ISI Yogyakarta 2017, ISI Yogyakarta, Tahun 2017.

PROF. DR. JOHAN, MSI.
Direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

KURNIAWAN ADI SAPUTRA, PH.D.
Asisten Direktur I Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

PROGRAM PASCASARJANA ISI YOGYAKARTA

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta berdiri pada tahun 2000 dengan satu program studi, yaitu program studi magister penciptaan dan pengkajian seni. Program studi ini didirikan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan para pengajar di perguruan tinggi seni dan perguruan tinggi umum yang memiliki program studi seni. Pemerintah mewajibkan pengajar program jenjang sarjana untuk memiliki ijazah strata dua (magister). Seiring waktu, melihat kebutuhan pendidikan yang terus berkembang, didirikanlah program doktor penciptaan dan pengkajian seni pada tahun 2006. Perkembangan pendidikan seni, industri seni budaya, juga mendorong Program Pascasarjana ISI Yogyakarta mendirikan magister tata kelola seni pada tahun 2010. Ketiganya adalah program studi pertama di bidang ilmu masing-masing di Indonesia pada jenjang pascasarjana.

Pertemuan dengan berbagai cabang ilmu dan pergaulan pemikiran terus-menerus membawa Program Pascasarjana ISI Yogyakarta pada gagasan bahwa sesungguhnya dasar keilmuan program studi magister dan doktor adalah seni. Oleh karena itu, nama program studinya perlu disesuaikan menjadi program studi seni. Kemudian pada tahun 2019 program studi magister serta doktor penciptaan dan pengkajian seni, berubah menjadi program studi Seni, pada jenjang magister dan jenjang doktor. Di dalam perubahan nama ini terkandung pengertian bahwa penciptaan, pengkajian, dan, yang terbaru, pertunjukan seni bukanlah semata-mata upaya mengejar kecanggihan bentuk ataupun teknik untuk memperlihatkan keterampilan tingkat tinggi, namun upaya mengembangkan pengetahuan seni.

Dalam tulisan ini dipaparkan perkembangan ketiga program studi yang ada di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta selama lima tahun terakhir, mencakup rekrutmen, proses belajar, dan lulusannya masing-masing. Di bagian akhir kami lengkapi tulisan ini dengan keterangan mengenai sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar di sini.

Program Studi Seni Jenjang Magister

Rekrutmen

Setiap tahun ajaran baru, program studi ini menerima 80 orang mahasiswa. Seleksi penerimaan mahasiswa baru dilakukan terhadap portofolio dan bukti kemampuan yang penting dalam proses belajar nanti, seperti nilai Tes Potensi Akademik (TPA) dengan skor minimal 500 dan nilai kemampuan TOEFL skor minimal 450.

Karena program studi ini bersifat lintas disiplin, mahasiswa-mahasiswa datang dari berbagai cabang ilmu pengetahuan, antara lain bidang sosial-humaniora, ilmu hukum, ilmu ekonomi, pendidikan seni, dan yang terbanyak adalah lulusan penciptaan seni. Mereka berasal dari Aceh (ISBI Aceh), Medan (Universitas Negeri Medan/UNIMED), Padang Panjang dan Padang (ISI Padang Panjang dan Universitas Negeri Padang/UNP), Makassar (Universitas Negeri Makassar/UNM dan Universitas Muhammadiyah Makassar/UMM), Kalimantan, Papua (ISBI Papua), Jakarta (IKJ Jakarta dan Universitas Negeri Jakarta/UNJ), Bandung (ISBI Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia/UPI), Surabaya (Universitas Negeri Surabaya/UNES, dan STKW Wilwatikta), Bali (ISI Denpasar), dan Yogyakarta (ISI Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta/UNY).

Profil mahasiswa dari tahun ke tahun mengalami pergeseran, dari aspek pengalaman kerja, pengalaman profesional, dan usia. Jika pada tahun-tahun awal hingga tahun kesepuluh program studi masih menerima para mahasiswa yang sudah memiliki pengalaman kerja sebagai tenaga pendidik (dosen) dan profesional (pelukis, perupa, pekrja, fotografer, dan lain-lain), pada tahun kesebelas hingga tahun kedelapanbelas (2018/2019) pengalaman kerja dan pengalaman profesional semakin pendek dan usia semakin muda, karena mereka rata-rata baru saja lulus strata 1, dan langsung mendaftar di Program Pascasarjana.

Kondisi semacam ini merupakan tantangan yang berbeda, terutama dalam aspek proses belajar-mengajar. Salah satu penyebabnya terkait dengan kesiapan dan kematangan intelektual dalam menempuh proses belajar. Untuk mendukung mereka, program studi memberi banyak kesempatan berjejaring dengan para seniman profesional dalam proses belajar-mengajar. Selain itu,

kota Yogyakarta sendiri memberi banyak kesempatan untuk pengembangan profesionalitas bidang seni.

Proses Belajar

Program studi magister memiliki tenaga pendidik terdiri atas para pengajar ISI Yogyakarta yang telah mendapat gelar doktor dari semua cabang ilmu seni (seni rupa, desain, kriya, fotografi, film, teater, tari, musik dan ilmu sosial). Untuk memperkaya pengalaman profesional mahasiswa dan menghubungkan mereka dengan dunia kerja seni, program studi mengundang tenaga pendidik ahli/seniman yang bereputasi internasional dan nasional, seperti Garin Nugroho (sineas/pemikir kebudayaan), Sutanto Mendut (aktivis seni komunitas), Heri Dono (perupa), Butet Kartaredjasa (aktor, manajemen seni pertunjukan, dan pemikir kesenian), dan Bimo Wiwohatmo (penari/koreografer).

Aktivitas belajar-mengajar di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta tidak selalu berlangsung di ruang kelas. Kalaupun berlangsung di ruang kelas, tidak selalu bersifat satu arah, tetapi lebih bersifat interaktif, mendiskusikan berbagai topik dari berbagai sudut pandang. Untuk menunjang dan menciptakan atmosfer akademik demikian, program studi mengadakan sejumlah forum akademis, antara lain:

1. Kolokium. Program ini diselenggarakan berkala dalam bentuk ceramah/kuliah dan dilanjutkan lokakarya (workshop). Narasumber yang pernah diundang antara lain Heri Dono (perupa kontemporer dengan pengalaman internasional), Teguh Ostenrik (perupa kontemporer yang bekerja menggunakan media dua dan tiga dimensional, salah satunya berkarya tiga dimensional untuk menciptakan/menumbuhkan terumbu karang di laut wilayah Wakatobe sebagai respon terjadinya krisis lingkungan, terutama rusaknya terumbu karang di laut Indonesia), Joned Suryatmoko (teaterawan yang menggeluti seni sebagai bentuk aktivisme sosial), dan masih banyak lagi.
2. Kuliah Umum dan Diskusi. Kegiatan ini mengundang para perupa, peneliti, dan penulis, antara lain Antariksa (peneliti poster-poster zaman pendudukan Jepang, dari institusi Kunci Cultural Studies), Tito Imanda (peneliti dan pegiat film), Heli Minarti (kurator dan peneliti tari), serta masih banyak lagi.
3. Kine Forum. Ini merupakan agenda pemutaran film-film pilihan, terutama terkait dengan film-film "seni", disertai dengan diskusi dengan sejumlah narasumber yang ahli dalam topik yang dibicarakan.

4. Jurnal *INVENSI*. Jurnal ini terbit dua kali setiap tahun, pada bulan Juni dan Desember, memuat artikel-artikel hasil penelitian di bidang penciptaan, pengkajian, dan pertunjukan seni mengenai beragam kasus seni budaya di Indonesia.

Lulusan

Selama lima tahun terakhir program studi memiliki mahasiswa aktif sebanyak 390 orang dengan jumlah lulusan 250 orang. Rata-rata indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa adalah 3,68 dan rata-rata masa studi adalah 2,23 tahun.

Lulusan program studi cukup banyak yang menjadi pengajar di berbagai perguruan tinggi seni negeri dan swasta di Indonesia dan para profesional (perupa, pelukis, desainer, konsultan, peneliti, kurator, penulis) yang tersebar di berbagai kota besar di Indonesia.

Di antara para lulusan, beberapa memiliki karier sebagai perupa dengan meyakinkan, antara lain dua lulusan dapat disebut sebagai contoh. Muhlis, kini mengajar di Universitas Negeri Makassar, adalah pegrafis yang memenangkan kompetisi Triennale Seni Grafis 2015 (pemegang ketiga), yang karya-karyanya dipamerkan keliling di Bentara Budaya (Jakarta, Yogyakarta, Surakarta, dan Bali). Galih Reza Suseno adalah pelukis (lulus tahun 2016) yang karya-karya lukisannya dipamerkan di berbagai peristiwa pameran di level nasional dan internasional.

Kerja sama

Dalam upaya mengembangkan keilmuan seni, program studi menjalin kerjasama dengan berbagai institusi di dalam dan luar negeri. Upaya kerjasama ini, yang ditindaklanjuti dengan *memorandum of understanding* dan *memorandum of action* antara lain dengan University of Rome "La Sapienza" Roma, Italia (2012, dan 2014, sebagai program membangun rintisan kerjasama), Victoria Conservatory of Arts, Melbourne, Australia (2014), Leiden University, Academy of Creative and Performing Art, Deen Haag, Doc Artes, Belgia (2015), Ezterhazy Karoly University, Hungaria (2016), Ho Chi Minh City Conservatory of Music Vietnam (2017), Shanghai University (2017), Mae Fah Luang University (kerjasama Penelitian PPs ISI dengan Mae Fah Luang University, hasilnya dipresentasikan dalam forum ECTI-NCON, November 2018).

Program kerja sama dengan berbagai institusi di dalam negeri bertujuan sosialisasi dan memperkuat keragaman latar belakang sosial budaya mahasiswa. Program ini telah dilakukan dengan Katulistiwa TV, Pontianak (2012), STAKPN Ambon (2012), Universitas Widya Mandira, Nusa Tenggara Timur

(2015), Universitas Nusa Nipa, Nusa Tenggara Timur (2016), Taman Budaya Jambi (2016), Universitas Nommensen Mudan (2016), Sekolah Tinggi Agama Kristen Manado, Sulawesi Utara (2017), Dinas Pemuda, Olah Raga, Kebudayaan dan Pariwisata, Kalimantan Timur (2018), dan Universitas Universal, Batam (2018).

Kegiatan-kegiatan

Setiap mengawali tahun ajaran/perkuliah baru, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta secara rutin menyelenggarakan KOMPASE, yakni aktivitas orientasi studi dan keakraban mahasiswa baru dengan lingkungan belajar serta para tenaga kependidikan. Kegiatan ini dilakukan di dalam dan di luar kampus selama satu minggu, berisi topik-topik penelitian seni, tulisan ilmiah, penjiplakan, dan filsafat seni. Mengenai fasilitas belajar, dijelaskan berbagai cara untuk menggunakan koleksi pustaka, registrasi mata kuliah, juga penggunaan sarana dan prasarana kampus. Kegiatan ditutup dengan kegiatan keakraban di luar kampus.

Agenda berikutnya selepas KOMPASE adalah Kuliah Perdana. Acara ini berupa kuliah umum dengan mengundang narasumber dari disiplin ilmu dan seni yang beragam, disesuaikan dengan tema yang ditentukan oleh Pengelola Pascasarjana ISI Yogyakarta. Narasumber yang pernah dihadirkan antara lain, Garin Nugroho (sineas, pemikir kebudayaan), Nirwan Dewanto (sastrawan, pemikir kebudayaan), Dr. Yudi Latif (pemikir kebangsaan dan keindonesiaan, periset Pancasila, tenaga pengajar di Universitas Paramadina, dan bekas Kepala Badan Pembinaan dan Pengamalan Nilai-nilai Pancasila), dan Lin Che Wei (staf ahli Kementerian Perekonomian Republik Indonesia, kolektor seni rupa, ekonom).

Aktivitas yang terkait dengan penciptaan seni adalah program pameran seni rupa yang dikelola oleh mahasiswa, terutama dalam rangka Dies Natalis ISI Yogyakarta, dan hari lahir Pascasarjana ISI Yogyakarta. Salah satu aktivitas yang penting untuk dicatat adalah pada bulan November tahun 2017, menandai usia Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, diselenggarakan Pameran Seni Rupa, Penayangan dan Pertunjukan Seni, serta penerbitan buku berjudul *SENI = SAINS* (penyunting: Suwarno Wisetrotomo, diterbitkan oleh Pascasarjana ISI Yogyakarta bekerjasama dengan Penerbit Karpindo, Surakarta), Desember 2017. Buku ini berisi limabelas artikel yang semua ditulis oleh alumni Program Pascasarjana (Program Studi Seni Jenjang Magister dan Program Studi Tata Kelola Seni Jenjang Magister).

Program Studi Seni Jenjang Doktor

Gambaran Umum

Program studi ini didirikan pada 12 April tahun 2006 dengan SK 1188/DT/2006. Program ini memiliki dua minat studi, yaitu minat studi penciptaan seni dan minat studi pengkajian seni. Program Doktor ISI Yogyakarta telah terakreditasi berdasarkan keputusan BAN-PT No. 155/SK/BAN/PT/Akred/D/V/2014 tanggal 28 Mei 2014 dengan nilai B.

Selama lima tahun terakhir (2015-2019) program studi ini telah meluluskan sebanyak 39 doktor yaitu 17 doktor dengan konsentrasi penciptaan dan 22 doktor pengkajian seni dari berbagai minat seni yang ada. Dengan kata lain, prodi ini melepas delapan lulusan setiap tahun, mengingat tahun 2019 masih setengah jalan hingga naskah ini selesai dituliskan. Jumlah ini adalah jumlah yang menggembirakan dan hasil dari proses panjang untuk membantu proses belajar dan penulisan disertasi mahasiswa. Mulai angkatan 2014 dilaksanakan lokakarya tahunan khusus untuk pematangan proposal mahasiswa dan membantu penyusunan proposal agar siap untuk diajukan dalam ujian komprehensif. Lokakarya ini dilaksanakan di luar kampus dengan menghadirkan narasumber dari perguruan tinggi di luar ISI Yogyakarta.

Selain memfasilitasi proses belajar melalui lokakarya, kami juga gembira bahwa jurnal *IJCAS (International Journal of Creative and Arts Studies)* yang diterbitkan lima tahun terakhir ini telah terakreditasi. Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 21/E/KPT/2018 untuk lima tahun ke depan sampai tahun 2022 *IJCAS* dapat menjadi muara penerbitan ilmiah di bidang seni bagi para sarjana seni, terkhusus mahasiswa pascasarjana seni. Selain itu, kolokium, simposium, konferensi, dan diskusi dilaksanakan setiap tahun.

Selain kegiatan di dalam negeri, mahasiswa juga mengikuti konferensi, seminar, kongres yang ada di luar negeri. Perhelatan AFAS 2013, 2015 merupakan salah satu kegiatan konferensi di luar negeri (Thailand) yang diikuti oleh mahasiswa dan artikel yang ikut dalam konferensi tersebut masuk dalam jurnal *JARAD*. Beberapa mahasiswa juga berhasil mempresentasikan di ajang konferensi internasional dengan topik yang sesuai penelitian mahasiswa, di antaranya di "14th International Conference of Asia Digital Art and Design", 2018 ADADA+Cumulus oleh Yusuf Martyastyadi. Beberapa mahasiswa program doktor juga mengikuti program *sandwich* di Jepang untuk memperdalam risetnya.

Rekrutmen

Rekrutmen mahasiswa dilaksanakan melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru secara daring yang sudah diterapkan mulai tahun 2015. Mahasiswa program doktor berasal dari berbagai daerah di seluruh nusantara dan beberapa mahasiswa yang berasal dari luar negeri (Thailand, Taiwan). Proses wawancara penerimaan mahasiswa baru untuk mahasiswa yang berasal dari luar negeri dapat dilakukan menggunakan sarana internet dengan jadwal yang sudah ditentukan. Animo untuk mendaftar dari tahun ke tahun meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa peminat untuk masuk di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta besar.

Proses Belajar

Proses belajar berlangsung di dalam dan di luar kampus dengan format kurikulum terstruktur selama dua semester. Selain itu, proses belajar juga berlangsung ketika mahasiswa mengikuti seminar, konferensi, simposium yang dilaksanakan di dalam dan luar negeri. Mahasiswa program doktor dilatih untuk mampu menjadi penyaji/pemakalah dan memasukkan artikelnya di jurnal nasional ataupun internasional. Diskusi berkaitan dengan topik penelitian dilakukan rutin oleh mahasiswa ketika membahas topik tertentu dengan menghadirkan dosen atau pakar di bidangnya; ini diselenggarakan di lingkungan internal kampus pada hari-hari biasa. Untuk mendapat wawasan di luar kampus, selain melalui upaya sendiri, kami juga menggalang kerja sama dengan program pascasarjana seni di perguruan tinggi lain untuk membuat konferensi bersama. Program ini, bernama "Gladi Nalar", dilangsungkan dengan bekerja sama dengan UGM Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, ISBI Bandung, dan ISI Denpasar.

Dalam empat tahun terakhir dimulai berbagai upaya sungguh-sungguh untuk menjadikan program doktor sebagai lembaga akademik yang menghasilkan pengetahuan-pengetahuan seni, baik melalui penciptaan, pengkajian, maupun pertunjukan. Upaya ini dengan mendatangkan para pendiri dan pengajar program-program sejenis di Eropa (dari Inggris, Belanda) dan Australia untuk memberikan ceramah dan lokakarya kepada mahasiswa S3. Pendekatan-pendekatan baru ini memberi tekanan khusus pada praktik-praktik seni, yang melibatkan banyak kemampuan inderawi, emosional, dan menubuh, dan memperlakukannya sebagai upaya mengetahui. Pada tahap ini telah dijelajahi kemungkinan-kemungkinannya di bidang musik, seni rupa, seni pertunjukan, dan desain.

Lulusan

Lulusan program doktor telah memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan di bidang seni melalui riset. Kemampuan ini membantu para lulusan, yang umumnya telah bekerja sebagai pengajar program studi seni di perguruan tinggi, untuk menemukan wawasan-wawasan baru di bidangnya. Sebagai contoh, salah satu lulusan tersebut adalah Tisna Sanjaya. Perupa dari Bandung ini lima tahun terakhir menggandeng kelompok seni tradisi dari Ujung Berung Kota Bandung untuk menyuarakan seni sebagai ekspresi rakyat, ditengarai bahasa seni adalah media yang paling lentur untuk perdamaian dunia. Deny Tri Ardianto salah satu lulusan program doktor menjadi staf pengajar di UNS kerap menjadi pembicara dan mempresentasikan kajian filmnya di seminar dan konferensi internasional, di antaranya adalah di University of Hamburg Jerman dan dalam forum Plenum Film Klasse Hbk Braunschweig Jerman pada November 2018 yang lalu.

Kerja sama dan Kegiatan

Satu kegiatan utama dan rutin yang banyak melibatkan mahasiswa program doktor adalah konferensi yang diadakan setiap tahun sejak 2013 bernama ICAPAS (*International Conference for Arts Pacific Asia Studies*). Konferensi ini menghadirkan beberapa narasumber dari berbagai perguruan tinggi luar negeri yang memberikan seminar, lokakarya, dan simposium untuk mahasiswa S-3. Pergaulan yang berkesinambungan ini menjadi wahana bagi mahasiswa untuk belajar penelitian, pengembangan ilmu, dan presentasi penelitian. Berikut adalah gambaran ICAPAS yang telah dilakukan sejak tahun 2013.

Pada tahun 2013 ICAPAS dimulai dengan membicarakan tema "*Research Methodology and Analysis in Arts Studies*", menghadirkan pembicara tamu dari Hong Kong, Thailand, Taiwan, Jepang, dan Australia. Konferensi perdana ini mendapat sambutan baik dari para mahasiswa pascasarjana dan pengajar program seni di perguruan tinggi di Indonesia, Malaysia, dan Thailand. Di tahun berikutnya, ICAPAS mulai mempertanyakan batasan-batasan dalam disiplin praktik seni melalui tema "*Intersecting Belongings: Creative Arts and Beyond*". Pada tahun ini kerja sama dengan Hong Kong, Thailand, dan Australia telah semakin erat, melalui pengiriman pembicara dan mahasiswa. Di tahun 2015, konferensi ini semakin dalam memikirkan persoalan-persoalan teoretis di bidang seni dan membidik tema "*Transdisciplinary Creative and Arts Studies*". Upaya melampaui batas-batas disiplin seni juga diimbangi dengan upaya memperluas jejaring gagasan, yaitu dengan menghadirkan pembicara dari Italia dan Malaysia.

Dalam tiga tahun terakhir, ICAPAS telah berhasil menarik minat masyarakat akademis seni tingkat pascasarjana dalam wujud jumlah abstrak yang cukup besar dan mendapat mitra-mitra dari perguruan tinggi seni di dunia. Sejak tahun 2016, dengan tema "*Reconceptualizing Research in the Creative Arts*" ICAPAS menghadirkan pemikir-pemikir penelitian artistik, dari Universitas Leiden di Belanda, Universitas Melbourne di Australia, dan Universitas Sheffield Hallam di Inggris (2017). Pada 2017 irisan disiplin seni dengan ilmu-ilmu teknik/rekayasa dan sains ditonjolkan untuk mengundang makalah-makalah penelitian di bidang ini dengan tema "*Technologies of Art*". Terakhir, di tahun 2018 perhatian pada irisan ilmu pengetahuan seni dan ilmu pengetahuan lain diperkuat dengan membicarakan tema "*Art of the Information Age*" dan menghadirkan pembicara ilmuwan persyarafan (*neuroscience*) dari Thailand dan teknolog multimedia pertunjukan dari Korea Selatan. Konferensi-konferensi ini diselenggarakan untuk membangun jejaring riset atau interaksi dinamis dengan belajar dari narasumber yang berasal dari universitas-universitas yang maju di bidang riset.

Program Studi Tata Kelola Seni Jenjang Magister

Program studi ini berdiri pada tahun 2011, menjadi program studi tata kelola seni jenjang magister yang pertama di Indonesia dan masih satu-satunya hingga saat ini. Hingga sekarang program studi lintas bidang ini telah meluluskan enam angkatan. Meskipun masih berumur muda, program studi ini bertujuan menjadi program studi yang unggul di tingkat nasional maupun regional Asia Tenggara. Untuk sekarang, program ini masih berfokus pada pengembangan kompetensi dasar dan membangun jejaring dengan para pemangku kepentingan, sembari memperluas pasar peminat program studi untuk mendatangkan mahasiswa-mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia, maupun dari negara-negara di Asia Tenggara.

Rekrutmen

Jumlah mahasiswa pada setiap angkatan berkisar dua puluh orang agar bisa mendapat perhatian yang baik selama mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Mahasiswa-mahasiswa datang dari berbagai latar belakang pendidikan, mulai dari manajemen, pendidikan seni, seni musik, videografi, tari, hingga bidang-bidang ilmu di luar ilmu sosial-humaniora, seperti teknik. Para mahasiswa tertarik untuk belajar ilmu baru ini karena melihat dalam kehidupan mereka betapa besar peluang yang bisa diraih bidang industri seni dan budaya, namun ahli di bidang ini masih kurang.

Selain itu, para mahasiswa juga sudah memiliki pengalaman di bidang seni budaya, atau bidang-bidang lain, yang mendorong mereka mengembangkan diri untuk mencapai jenjang lebih tinggi lagi. Sebagai contoh, untuk angkatan 2017 ada seorang mahasiswa yang sudah berkarir di bidang musik dengan mendirikan band Jono Terbakar dan berwirausaha kuliner. Ia tertarik memasuki program ini untuk mengembangkan kegiatan seninya sebagai mata pencaharian yang lebih baik. Di angkatan 2018, pemilik Siji Art Gallery dan penyelenggara pameran seni rupa di Jakarta yang mendaftar sebagai mahasiswa untuk memahami lebih jauh seluk beluk pengelolaan usaha di bidang seni rupa.

Semua calon mahasiswa mendaftar dengan menyerahkan dokumen-dokumen yang disyaratkan, menunjukkan portofolio, dan melalui wawancara lisan. Dalam wawancara lisan digali sejauh mana kesungguhan mahasiswa dan tujuannya mengikuti program magister tata kelola seni. Mereka yang memutuskan mengikuti program dengan pertimbangan yang matang dan memiliki tujuan yang cukup jelas biasanya akan mengikuti proses belajar dengan lebih baik.

Dari segi asal daerah, program magister tata kelola seni sengaja memberi kesempatan kepada mahasiswa dari wilayah Indonesia Timur, seperti Flores, Sulawesi, Maluku, dan Papua untuk belajar di sini. Tujuannya adalah pengembangan kekuatan sumber daya manusia di sana sehingga nanti ketika kembali mereka bisa menerapkan kemampuan dan ide-ide yang dipelajari. Dari sisi program studi, kehadiran mahasiswa dari berbagai daerah juga memberikan bahan informasi dan kasus pengelolaan seni budaya yang beragam untuk didiskusikan dan diteliti. Lebih jauh, pergaulan sesama mahasiswa dengan berbagai latar belakang ini sangat membantu dalam mengenali keragaman persoalan pengelolaan seni budaya.

Proses belajar

Proses belajar di program tata kelola seni menggabungkan pengetahuan manajemen dengan wawasan pengelolaan kegiatan dan organisasi seni budaya di nusantara. Pengetahuan manajemen difokuskan pada aspek pemasaran, kemampuan wirausaha, kepemimpinan, dan perencanaan di tingkat strategis. Wawasan pengelolaan seni budaya diperoleh melalui pengalaman berinteraksi dengan berbagai komunitas, organisasi, festival, dan kegiatan seni budaya di berbagai daerah dan berbagai bidang seni. Selain itu, juga diberikan wawasan-wawasan kontekstual mengenai kebijakan pengelolaan pusaka budaya, perkembangan budaya populer, aspek hukum dan etika, juga keterampilan penyusunan program seni budaya dan pariwisata.

Pengajar yang benar-benar menguasai irisan antara seni budaya dan tata kelola tidaklah banyak, karena bidang ilmu ini masih sangat baru di Indonesia. Oleh karena itu, pengajar dihadirkan dari banyak latar belakang yang relevan, yakni manajemen perusahaan, pengelolaan dan kebijakan kepariwisataan, wawasan pengelolaan budaya di komunitas, dan menghadirkan para profesional di bidang pengelolaan seni dan budaya. Tujuannya adalah memberikan wawasan yang kontekstual dan pemahaman yang mendalam tanpa kehilangan daya analitik yang diajarkan dalam sistem akademik. Di akhir pendidikan, mahasiswa meneliti dan menulis kasus-kasus pengelolaan seni budaya dalam bentuk tesis.

Untuk memberikan wawasan pengelolaan kegiatan/organisasi seni, budaya, dan pariwisata yang nyata dan khas di nusantara, program studi ini menghadirkan para pakar dan profesional yang telah menggeluti persoalan ini bertahun-tahun. Halim HD. memberikan wawasan dan mempertemukan mahasiswa dengan komunitas-komunitas seni budaya, Jeannie Park memberikan wawasan nyata pengelolaan program seni budaya, dan Eko Prawoto membukakan pemahaman mengenai kaitan seni-budaya dengan lingkungan fisik dan sosio-kulturalnya.

Berikut beberapa contoh hasil penelitian mahasiswa yang menarik dan memberi wawasan yang mendalam tentang dunia pengelolaan seni budaya. Seorang mahasiswa meneliti suatu model usaha baru yang bergerak di bidang pemandu wisata di Jakarta. Usaha ini menerapkan sistem bayar sesuka pembeli. Setelah menyepakati rute dan menerima layanan pemanduan wisata, pengguna jasa (wisatawan) dipersilakan membayar sesuka dan sepiantas yang ia rasakan. Ini menarik karena sangat unik dan, mungkin, satu-satunya dilakukan dalam konteks perusahaan karena biasanya sistem ini dilakukan perorang. Bila dilakukan dalam perusahaan muncul masalah kinerja karyawan (apakah ia tidak takut mendapat upah terlalu kecil?), pendapatan usaha (bagaimana kalau sebagian besar pengguna jasa tidak membayar?), dan pengembangan usaha (siapa yang mau menjadi pegawai, membuka cabang di mana?). Berbagai pertanyaan ini bisa dijawab dengan baik dan memberi pengetahuan tentang keragaman dan kecerdikan para pelaku usaha seni budaya di Indonesia.

Lulusan lain meneliti fenomena sukarelawan festival di Yogyakarta. Seperti diketahui bahwa festival mungkin dikerjakan berbulan-bulan oleh beberapa orang inti, tetapi pada hari pelaksanaan membutuhkan puluhan atau bahkan ratusan orang. Bisa dikatakan bahkan bahwa sukarelawan adalah darah yang mengalir dalam segenap kegiatan seni budaya kota Yogyakarta. Tenaga baru dan sementara ini bekerja sebagai sukarelawan dan, karena Yogyakarta adalah kota pelajar, mereka mudah direkrut sekaligus mudah pergi ketika telah berpengalaman. Sesungguhnya, dari kacamata sukarelawan pengalaman kerja ini berguna untuk mengisi daftar riwayat hidup untuk kepentingan melamar

kerja di masa depan. Kesementaraan dan ketidakmampuan mengakumulasi keahlian ini mendatangkan masalah pengelolaan yang khas. Dalam konteks seperti ini, bagaimanakah cara mengelola sukarelawan (insentif dan disinsentif) yang paling tepat?

City branding sebagai bagian dari perencanaan kota/perkotaan melalui berbagai upaya untuk membangun diferensiasi dan memperkuat identitas kota, juga menjadi topik menarik yang telah diteliti lulusan. Penelitian yang dilakukan berupaya untuk menjelaskan mengapa masih terjadi *overlapping city branding Shining Batu* dan bagaimana *brand strategy* pemerintah kota Batu mengatasi penumpukan identitas tersebut. Persoalan *overlapping* terjadi disebabkan oleh faktor sejarah administratif dari Kota Batu. Secara administratif Kota Batu merupakan bagian dari Kabupaten Malang hingga memisahkan diri dan menjadi kotamadya pada tahun 2001, sehingga bagi masyarakat dan wisatawan di luar Malang Raya, masih menganggap bahwa Kota Batu adalah bagian dari Kota Malang. Mengapa Kota Batu dianggap bagian dari Kota Malang dan bukan bagian dari Kabupaten Malang, dikarenakan akses transportasi umum menuju Kota Batu terletak di Kota Malang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *city branding Shining Batu* kurang mewakili identitas Kota Batu. *Tagline* Kota Wisata Batu sebagai penamaan Kota Batu saat ini justru lebih merepresentasikan identitas dari Kota Batu. Dengan mempertimbangkan faktor ciri khas dari Kota Batu sebagai kota wisata perkebunan apel, diferensia dan keunggulan yang dimiliki maka Kota Batu dapat di-*rebranding* dengan identitas yang lebih mewakili Kota Batu. Selain itu perlu untuk fokus terhadap satu *brand* yang ingin dibangun, dimana brand tersebut juga merupakan *tagline* atau penyebutan dari kota Batu sehingga tidak memerlukan dua identitas dari kota Batu seperti *Shining Batu* dan *Kota Wisata Batu* agar masyarakat dan wisatawan tidak menjadi *blurring* terhadap identitas Kota Batu.

Lulusan

Lulusan program studi tata kelola seni jenjang magister menempuh waktu pendidikan dengan cukup cepat (rata-rata 2,47 tahun) dengan hasil yang baik sekali (IPK 3,65). Selain nilai di atas kertas, lulusan juga secara aktual telah diterima bekerja pada berbagai bidang pekerjaan. Profesi-profesi yang sudah dan akan dimasuki oleh para lulusan program ini adalah di wirausahawan seni budaya, pengajar perguruan tinggi, dan staf bidang seni budaya di berbagai departemen pemerintah.

Secara umum mahasiswa lulusan masih berusia cukup muda, yakni di bawah tiga puluh tahun, sehingga mereka masih pada tahap awal atau baru mulai memasuki taraf manajerial. Dengan kemampuan yang mereka peroleh di program ini, lulusan telah mendapat apresiasi positif dari lembaga yang

mempekerjakan mereka. Di masa depan akan dilakukan kajian penelusuran yang lebih tuntas untuk mengetahui berapa jarak waktu dari kelulusan hingga mereka mendapat pekerjaan, berapa tingkat pendapatan awal mereka, dan seberapa sesuai kompetensi lulusan dengan kebutuhan di dunia kerja.

Kerja sama

Program studi telah menjalin kerja sama dalam bidang akademik dan profesional. Dalam bidang akademik, tujuan yang ingin dicapai adalah pengembangan kurikulum dan pengayaan pengalaman belajar. Dalam bidang profesional, tujuan kerja sama adalah memberikan wawasan dunia kerja yang nyata kepada mahasiswa. Beberapa di antara lembaga yang bekerja sama di bidang akademik adalah Victoria College of Arts, University of Melbourne yang setiap tahun mengirim mahasiswa satu kelas untuk belajar bersama pengelolaan Festival Lima Gunung; Pemerintah Kabupaten Kulon Progo yang setiap tahun mengizinkan mahasiswa melakukan pengamatan dan penelitian tesis tentang pengelolaan seni dan budaya di daerah ini; Pemerintah Kabupaten Banjarnegara yang setiap tahun membuka kesempatan kepada mahasiswa tata kelola seni untuk melaksanakan Praktik Kerja Profesi terlibat dalam pengelolaan Dieng Culture Festival (DCF).

Kerja sama di bidang profesional mencakup pengalaman magang dan pengamatan di dunia kerja. Di dalam hal ini mahasiswa diberi keleluasaan untuk memilih sendiri dan program studi memberi dukungan dalam hal perizinan. Sebagai contoh, mahasiswa magang dalam pengelolaan Biennale Jogja, terutama dalam hal kuratorial dan riset. Contoh lain adalah mahasiswa yang bekerja di Museum Batik Yogyakarta. Berbagai contoh ini menunjukkan bahwa berbagai konsep yang dipelajari di kelas menemukan wahana pengujian dan penerapan di Yogyakarta yang sangat kaya dengan kegiatan dan organisasi seni budaya.

Kegiatan-kegiatan

Program Studi Magister Tata Kelola Seni telah menyelenggarakan berbagai kegiatan yang patut digarisbawahi dan ditulis sebagai pencapaian. Salah satu di antaranya adalah Kelas Ekstrakurikuler CCI (*Cultural and Creative Industry*). Kelas ini merupakan kelas terbuka yang bisa diikuti mahasiswa dari bidang apa saja dengan pertemuan mingguan. Di dalam kelas ini dipelajari sejarah perkembangan kebijakan budaya di belahan dunia Barat, kemudian Timur, dan bagaimana ini menjadi dasar bagi apa yang sekarang kita sebut sebagai ekonomi/industri kreatif. Kelas ini merupakan embrio untuk kerja sama dengan program magister manajemen seni di Universitas Melbourne dalam bentuk transfer kredit. Rencana tahun ini yang juga patut disebut adalah upaya untuk mendukung prakarsa warga komunitas budaya di berbagai wilayah

nusantara untuk menyelenggarakan festival. Seperti diketahui, festival seni budaya menghadapi dilema pendanaan dan kendali, yakni pendanaan dari pemerintah membuat warga kehilangan kendali (dan rasa memiliki) terhadap isi dan tujuannya, sedangkan kendali pada warga menghadapi masalah pendanaan. Dalam sepuluh tahun terakhir ini telah muncul berbagai prakarsa warga untuk mengatasi masalah ini. Program studi Magister Tata Kelola Seni mengambil peran penciptaan pengetahuan dengan menyelenggarakan simposium untuk mengundang para pengelola festival tersebut dan para ahli untuk menyarikan dan mendokumentasikan upaya-upaya pengelolaan ini.

Sarana Dan Prasarana

Salah satu aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah penyediaan sarana dan prasarana pendidikan. Program Pascasarjana ISI Yogyakarta memiliki fasilitas yang memadai yang dibutuhkan untuk keperluan administrasi maupun untuk keperluan perkuliahan/akademik. Berikut adalah fasilitas di Pascasarjana ISI Yogyakarta:

1. Ruang Konser/*Concert Hall*

PPs ISI Yogyakarta memiliki ruang konser/*concert hall* yang representatif dengan luas 30,7 x 19,5 meter dilengkapi panggung dengan ukuran 12 x 9 meter, kursi teater kapasitas 180 orang, peredam suara dan ruang bawah. Untuk kenyamanan, ruang ini juga dilengkapi dengan pendingin ruangan /AC Split 2.5 PK sebanyak 6 buah dan AC Standing Floor 5 PK sebanyak 2 buah, tata suara yang terintegrasi dengan baik, tata cahaya, proyektor LCD 5000 lumens, dan 2 buah layar LCD. Ruang bawah dilengkapi dengan 2 buah AC Split 2 PK, biasa dipergunakan untuk ruang ganti para pemain.

2. Ruang Galeri

Ruang Galeri terletak di sebelah timur ruang konser, memiliki luas 22 x 6,9 meter, dan tinggi dinding 4 meter. Lantai galeri dibuat dengan teknik cor kemudian dilapisi cat epoksi dan 2 pintu sebagai akses keluar masuk. Sebagai ruang pameran, galeri juga dilengkapi dengan lighting (pencahayaan) yang disesuaikan untuk pameran, rangka besi sebagai media untuk menggantung karya, dan 10 level tempat meletakkan karya 3 dimensi.

3. Ruang Penayangan (*Audio Visual*)

Ruang Penayangan atau Audio Visual terletak di sayap timur atau sebelah utara Galeri memiliki luas 22 x 6.9 meter dan dilengkapi kursi tunggu warna merah marun dengan kapasitas 88 orang. Untuk

kenyamanan selama berada di dalam ruangan ini dipasang 2 buah pendingin ruangan AC 2,5 PK dan 1 buah AC Standing 5 PK, spiker aktif, proyektor LCD, dan layar.

4. Ruang Seminar (Multimedia)

Ruang Seminar atau Multimedia terletak di sayap timur atau sebelah utara ruang penayangan ini memiliki luas 23,1 x 12,8 meter, peredam suara, dan kursi dengan kapasitas 100 orang. Untuk menambah fasilitas ruangan ini juga dilengkapi dengan 2 buah AC Standing Floor 5 PK, tata suara, proyektor LCD, dan layar.

5. Ruang Pendopo

Ruang Pendopo terletak berdampingan dan di bawah satu atap dengan ruang konser. Ruang ini memiliki luas 25,1 x 19,5 meter dan digunakan untuk menampung 1 set gamelan Jawa lengkap yang terdiri dari 1 perangkat gamelan slendro dan 1 gamelan pelog. Pendopo memiliki fasilitas pencahayaan, dan ventilasi yang baik sehingga memberikan kenyamanan bagi mahasiswa maupun dosen yang ingin menggunakan ruangan ini.

6. Ruang Studio Tari

Ruang Studio Tari yang terletak di sayap timur dan berdekatan perpustakaan ini memiliki luas 13,4 x 11 meter dengan seluruh dinding ruangan dilapisi oleh kaca cermin dengan ketebalan 5 cm dan berlantai kayu. Selain itu, studio tari juga dilengkapi dengan spiker aktif dan tata cahaya standar.

7. Ruang Studio Lukis

Studio Lukis terletak di sayap timur atau sebelah timur studio tari ini memiliki luas 10,4 x 11 meter dilengkapi kipas angin dan meja lukis dan kursi sebanyak 10 buah.

8. Ruang Diskusi

Diskusi sebagai bagian dari pembelajaran menjadi kegiatan yang memerlukan perhatian khusus, terutama dari sisi tempat. Oleh karena itu, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta mengintegrasikan seluruh ruang publik dengan *wifi* sehingga memungkinkan kegiatan diskusi dilakukan, baik di dalam maupun di luar ruangan. Ruang publik yang disediakan, yaitu:

- a. Dalam Ruangan

Ruang Diskusi terletak di dalam perpustakaan tepatnya di sebelah timur di dalam ruang perpustakaan. Ruangan ini difasilitasi AC split 2.5 PK, peredam suara, 1 buah meja dan 8 buah kursi.

b. Luar Ruangan

Diskusi juga biasa dilakukan di luar ruangan seperti di antaranya:

- Segitiga

Tempat ini berbentuk segitiga dengan luas 108 meter dilengkapi dengan meja dan kursi dan aliran listrik yang terkoneksi dengan baik sehingga menjadi salah satu favorit mahasiswa untuk berdiskusi.

- Taman Barat

Dengan suasana yang asri, sejuk karena tumbuh beberapa pohon rindang di sekitarnya dan tersedia meja kursi yang dirancang supaya memberi suasana yang berbeda ketika diskusi. Tak hanya diskusi, seringkali pembelajaran juga dilaksanakan ditempat ini.

9. Ruang Kuliah

Ruang kuliah adalah salah satu sarana utama untuk kegiatan belajar mengajar. Terdapat 10 ruang kuliah di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, yaitu 4 ruang kuliah di sisi Barat (RKB I s.d RKB IV). Masing-masing ruangan ini berkapasitas 30 - 40 orang. Di lantai atas terdapat 5 ruang kuliah, yaitu ruang But Muchtar, Katamsi, Susharjahja, Renaissance, Ruang Kuliah S3 yang berkapasitas 30 - 40 orang; dan 1 ruang kuliah kriya logam di sisi timur yang berkapasitas 10 orang. Untuk fasilitas semua ruang kuliah di PPs ISI Yogyakarta telah dilengkapi dengan pendingin udara atau AC Split 2.5 PK yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk setiap ruang, kursi kuliah, papan tulis, dan proyektor LCD.

10. Ruang Dosen

Ruang ini terletak di samping ruang pendidikan dan kemahasiswaan, memiliki luas 8,5 x 6,5 meter dengan fasilitas AC Split 2.5 PK sebanyak 2 buah, kursi dan meja, serta ruang tunggu.

11. Ruang Rapat

a. Ruang Rapat I

Ruang Rapat ini memiliki luas 3,4 x 6,8 meter, terletak di sebelah utara Ruang Umum dan Keuangan, sering digunakan untuk ruang rapat dengan kapasitas 6 orang. Ruangan ini dilengkapi dengan AC Split 2 PK 1 buah, meja dan kursi rapat.

b. Ruang Rapat II (Ruang Sidang)

Ruang Rapat ini memiliki luas 4,8 x 6,8 meter terletak di sebelah utara ruang rapat I digunakan untuk ruang rapat dengan kapasitas 15 orang. Ruangan ini dilengkapi dengan AC Split 2 PK 1 buah, proyektor LCD, layar, papan tulis, meja dan kursi.

12. Ruang Server

Ruang Server memiliki luas 7 x 4 meter dengan fasilitas 2 buah AC Split 2 PK dan komputer induk server.

13. Gudang

PPs ISI Yogyakarta memiliki 3 buah gudang yaitu :

- a. Gudang Bahan Habis Pakai dan Peralatan, memiliki luas 8 x 5 meter. Ruangan ini berisi barang-barang habis pakai seperti ATK, bahan kebersihan, dan peralatan perkuliahan seperti spiker aktif dan mikrofon.
- b. Gudang Khusus karya memiliki luas 25,1 x 9 meter terletak di belakang pendopo atau ruang gamelan Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Ruangan ini adalah tempat penyimpanan koleksi.
- c. Gudang Barang Peralatan Kantor memiliki luas 3,4 x 4 meter terletak di utara ruang kriya logam. Ruangan ini berisi barang-barang peralatan kantor yang sudah tidak dapat digunakan lagi seperti komputer, LCD, laptop, mesin fotokopi, dan lain-lain.

14. Perpustakaan

Perpustakaan sebagai tempat penyimpanan koleksi pustaka berfungsi sebagai pusat referensi mahasiswa maupun dosen. Ruang ini berukuran 34 x 5,8 meter. Perpustakaan PPs ISI Yogyakarta sangat representatif untuk membaca, diskusi, nyaman, dan tenang selama mencari bahan rujukan baik untuk keperluan ujian maupun penelitian.

Perpustakaan PPs ISI Yogyakarta ini memiliki koleksi 5.719 judul buku, terdiri dari 3.171 judul buku teks, 369 judul buku referensi, 1.065 judul thesis, 54 judul disertasi, 64 judul majalah, 656

judul hasil penelitian, 95 judul jurnal penelitian yang telah diakreditasi, dan 245 judul buku yang berkaitan dengan seni.

Ruangan ini dilengkapi dengan AC Split 2 PK 6 buah, komputer pengunjung 2 buah, 2 buah peminda kode batang, 35 rak perpustakaan sebagai tempat penyimpanan buku, 4 buah loker tempat penyimpanan tas, 5 buah meja baca berukuran 240 x 115 x 75 cm, 20 kursi , dan 1 buah dispenser. Selain fasilitas tersebut perpustakaan juga dilengkapi dengan ruang diskusi yang representatif dan nyaman.

15. Ruang Ibadah

Mushola atau ruang ibadah di Program Pascasarjana memiliki luas 8 x 4 meter dengan alas karpet. Ruang ini juga dilengkapi 1 buah kipas angin, 1 buah almari penyimpanan, dan peralatan ibadah.

16. Kantin

Kantin Program Pascasarjaan ISI Yogyakarta menyediakan menu yang variatif, masakan segar, dan terkoneksi dengan wifi dengan luas 7 x 4,3 meter. Kantin ini menciptakan rasa nyaman bagi mahasiswa maupun civitas akademika untuk datang dan bersantai menikmati suasana warung makan yang bersih dan nyaman.

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN ISI YOGYAKARTA:

Selasar Kreativitas Seni Pertunjukan Ke Aras Dunia

Pendahuluan

Merupakan suatu kebanggaan penuh rasa syukur ketika kami mencoba menuliskan pengamatan tentang perkembangan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISI Yogyakarta sepanjang tiga tahun terakhir, tepatnya tahun 2016 hingga tahun 2018. Penulisan ini dilakukan melalui catatan perkembangan kreativitas, baik di ranah keilmuan, maupun kesenian dari sivitas akademika di Fakultas Seni Pertunjukan.

Tulisan ini bertujuan untuk menyampaikan jajaran kegiatan kreatif yang dilakukan oleh sivitas akademika FSP. Kerjasama baik luar negeri maupun dalam negeri serta penelitian menjadi kegiatan "primadona". Hal tersebut ditunjukkan bagaimana kegiatan kerjasama dalam negeri dilakukan dengan hampir seluruh provinsi di Indonesia, dan negara-negara di Asia, Eropa, Australia, dan Amerika setiap tahun mewarnai kerjasama luar negeri. Sebuah lembaga survey "QS World University Ranking by Subject" menempatkan Fakultas Seni Pertunjukan berada pada ranking 51 dunia kemudian meningkat ke ranking 24, dan akhirnya di tahun 2018, FSP berada di ranking 17 dunia. Penempatan ranking FSP tersebut sebenarnya tidak terduga, namun menggembirakan. Hal ini disebabkan selama ini memang seluruh aktivitas

kerjasama menjadi tradisi yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa FSP dengan dosen dan mahasiswa dari mancanegara.

Selain kegiatan kerjasama, kegiatan keilmuan, seperti penelitian dan penerbitan ilmiah juga menjadi ajang kompetitif para dosen sehingga mampu mengasah kemampuan analitis dan kualitas cipta karsa mereka. Hasil penelitian para dosen juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas penulisan ilmiah yang terwujud melalui dua jurnal ilmiah fakultas, yaitu *Resital* dan *Dance Theatre Review*. Melalui kegiatan yang dilakukan FSP bersama dengan sepuluh program studi di tiga tahun terakhir (2016-2018), dapatlah disebutkan bahwa seluruh proses keilmuan dan kreativitas adalah jajaran karya yang melangkah menuju dunia namun tanpa meninggalkan sumber-sumber tradisi.

Fakultas Seni Pertunjukan Di Tahun 2016

Tahun 2016 menjadi titik awal perubahan struktur birokrasi di FSP. Dari yang semula FSP memiliki enam (6) program studi (PRODI), yaitu Seni Musik, Etnomusikologi, Teater, Tari, Karawitan, dan Pedalangan menjadi sepuluh (10) PRODI, yaitu Seni Musik, Pendidikan Musik, Penciptaan Musik, Penyajian Musik, Etnomusikologi, Teater, Tari, Karawitan, dan Pedalangan. PRODI Seni Musik berkembang menjadi empat PRODI merupakan upaya perkembangan untuk menjadi fakultas musik. Fakultas bersama dengan sepuluh Program Studi merancang peningkatan kualitas akademik, kualitas sumber daya manusia, kualitas dan kuantitas sarana prasarana, serta kualitas kegiatan kemahasiswaan hampir 90% berjalan dengan baik. Ibarat sebuah sistem pengelolaan kereta api, fakultas adalah stasiun pengatur lalu lintas perjalanan, depo, dan rel. Sementara itu jurusan layaknya lokomotif pembawa kereta api, dan program studi sebagai gerbong layanan perjalanan.

Fakultas dalam peran ini bertugas menerima penumpang, menyiapkan rangkaian kereta, memelihara mesin, menyiapkan awak kereta, dan menyediakan rel yang dapat ditempuh dengan cepat, aman, dan nyaman. Jurusan bertugas membawa kereta dengan laju dan dengan ketepatan waktu, serta kerja efektif efisien sesuai dengan visi, misi, dan tujuan serta arah bidang ilmu dan seni masing-masing. Program studi berfungsi dan berperan melayani penumpang dalam gerbong dan, menurunkan penumpang di setiap stasiun tujuan dengan elegan penuh kebanggaan. Ibarat stasiun kereta api, FSP membutuhkan penyegaran terus menerus. Tulisan ini bertujuan menyampaikan berbagai perubahan dan perkembangan keberadaan FSP dimulai dari 2016 hingga 2018.

Kejasama Luar Negeri

Di bawah ini adalah data seluruh kegiatan yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa di sepuluh program studi. Kegiatan kerjasama berlangsung dengan negara-negara di wilayah Asia Tenggara, Asia, dan Eropa. Tidak kurang dari 11 kegiatan berlangsung di tahun 2016.

NO.	TANGGAL	NAMA KEGIATAN	NAMA
1.	16 Januari 2016 - 8 Februari 2016	Serangkaian kegiatan Gamelan yang berjudul: "Kamgasaki Opera" di Osaka City University, Jepang	Drs. Sunyata, M.Sn. Dra. Setyastuti, M.Sn.
2.	Maret – Mei 2016.	Workshop gamelan di KBRI Vatikan dan Universitas La Sapienza, Roma	Drs. Y. Subawa, M.Sn.
3.	29-30 Juni 2016	The 6th Art, Music and Performance Festival. Srinakharinwirot University. Thailand	Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. Suharjono, S.Sn, M.Sn.
4.	1 Agustus - 31 Desember 2016	Short-term fellowship program for Art educators and professionals called Art Major Faculty 'Explore K-Arts' (hereafter, AMFEK), Korea Selatan.	Silvia Anggreni Purba, M.Sn.
5.	25 Agustus – 5 September 2016	Indonesia Art for Diplomatic Corps Karachi dan Indonesia's Music Goes to Campus / School di National Academy of Performing Arts Karachi Pakistan	Mohamad Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn.
6.	5 – 12 September 2016	Sanriku International Arts Festival. Jepang.	Dr. Martinus Maroto, M.F.A.
7.	September 2016 – Januari 2017	China Scholarship 2016 di Nanjing University of The Art	Wahid Nurcahyono, M.Sn. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.
	9 - 18 Oktober 2016	Quanzhou Theatre International Festival di Quanzhou Normal University China	Prof. Drs.Triyono Bramantyo, PS., M.Ed., Ph.D Rano Sumarno, M.Sn.
	13 - 26 Oktober 2016	Pengumpulan dan pelacakan data tentang Wayang Cina Jawa di Provinsi Hongkong, Xian, dan Wuhan, Republik Rakyat China	Dr. Hanggar Budi Prasetya S.Sn., M.Si.
	19 – 25 Oktober 2016	APB Festival di National School of Drama, New Delhi, India	Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
			Dra. Trisno Trisusilowati, M.Sn.
			Drs. Agus Prasetya, M.Sn.

			Rukman Rosadi, M.Sn
			Dra. Ela Yulaeliah, M.Hum
	27 - 30 Oktober 2016	The Performers Present Symposium 2016 di Singapura	Oriana Tio Parahita Nainggolan, M.Sn.
	22 - 24 November 2016	2nd International Music and Performing Arts Conference di Universiti Sultan Idris, Perak, Malaysia	Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, SST., SU.

International Conference of Performing Arts (ICPA). Pada hari Rabu dan Kamis Tanggal 9 dan 10 November 2016 bertempat di Gedung Concert Hall ISI Yogyakarta, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta menyelenggarakan kegiatan International Conference of Performing Arts (ICPA) dengan tema *Reinforcing the Performing Arts Towards the ASEAN Economic Community Challenges, Opportunities and Strategies*. Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta mengundang beberapa pakar seni pertunjukan dari negara-negara ASEAN yaitu Prof. Steven P.C.Fernandez, D.F.A. (Illigan Institue of Technology, the Philipines), Prof. Tri Widodo, Ph.D. (Universitas Gadjah Mada, Indonesia), Assoc. Prof. Dr. Manop Wisuttiapat (Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand), Dr. Joseph Gonzales (Hongkong Academy of Performing Arts, Hongkong), Prof. Triyono Bramantyo PS, Ph.D. (ISI Yogyakarta). Diskusi subtema konferensi dilaksanakan oleh 27 pemakalah dari beberapa institut dan universitas.

Kerjasama Dalam Negeri

Fakultas Seni Pertunjukan menjalin kerjasama dengan beberapa kabupaten, di antaranya dengan Dinas Kebudayaan Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau dalam rangka pendokumentasian Gerak tari Rentak Bulean melalui Metode Notasi Laban. Rentak Bulean adalah tari ciptaan baru (1974) yang disusun berdasarkan pada tradisi pengobatan (*bulean*) Suku Talang Mamak Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Ketua: Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, MA. Anggota: Dr. Bambang Pudjasworo, M.Hum.; Dra Budi Astuti M.Hum.; Dra Mg. Sugiyarti, M.Hum.; Drs Raja Alfirafindra. M.Hum. Tujuan jangka panjang penelitian ini mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) atas Hak Cipta dan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Bentuk Tradisional (PTEBT) Tari Rentak Bulean milik masyarakat Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu. Perencanaan yang matang sebagai upaya perlindungan HAKI atas Hak Cipta dan atas PTEBT gerak Tari Rentak Bulean di Indragiri Hulu menjadi suatu keutamaan yang mampu menumbuhkan ketahanan budaya daerah.

NO.	TANGGAL	NAMA KEGIATAN	NAMA
1	September 2015	Pengembangan Seni Musik dan Tari Tradisional Kota Bontang yang bertajuk "Pelangi Nusantara I"	Prof. Dr. Yudiaryani, MA.
			Dr. Bambang Pujasworo, SST., M.Hum.
			Drs. Haryanto, M.Ed.
			Drs. Raja Alfirafindra, M. Hum.
			Dra. Supriyanti, M. Hum.
			Amir R., S.Sn., M.Hum.
			Dra. Erlina Pantja S., M.Hum
			Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.
2	21 November 2015	Pergelaran Karya Karawitan Wandali di Desa Budaya Bobung Putat Patuk Gunung Kidul Yogyakarta	
3	24 – 26 November 2015	Pergelaran dan Diseminasi Seni Pertunjukan Pilihan Pembayun di Taman Budaya Surabaya Jawa Timur	Prof. Dr. Yudiaryani, MA. Dr. Iwan Dadijono Warsana, S.Sn., M.Hum.
4	5 – 8 Desember 2015	Festival Topeng Nusantara Kabupaten Gianyar Tahun 2015	Dr. Bambang Pujasworo, SST., M.Hum.
			Dr. Supadma, M.Hum.
			Drs. Sunyata, M.Sn.
			Drs. Untung Muljono, M.Hum.
			Aneng Kiswantoro, M.Sn.
			Sunaryo, SST., M.Sn.
			Dra. MG. Sugiyarti, M.Hum.
5	30 Oktober s.d 3 November 2016	Penelitian dan penulisan notasi laban Tari Rentak Bulian di Kabupaten Indragiri Hulu Riau	Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
			Dr. Bambang Pudjasworo, S.S.T., M.Hum.
			Dra. MG. Sugiyarti, M.Hum.
			Dra. Budi Astuti, M.Hum.
			Drs. Raja Alfirafindra, M.Hum.
7	28 – 29 November 2016	Diseminasi Fakultas Seni Pertunjukan Tahun 2016 di Temanggung	

8	November 2016	Pertunjukan Wayang Cinema berjudul <i>Jabang Tetuka</i> pada Festival Kesenian Indonesia ke IX di Padangpanjang	
10	Januari – Desember 2016	4 kali Pergelaran Tari dan Karawitan di Bangsal Srimanganti, Karaton Yogyakarta	

Diseminasi. Kerjasama Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dengan pihak pemerintah daerah berlanjut pula dalam program diseminasi di Kabupaten Temanggung Provinsi Jawa Tengah. Di hadapan guru dan siswa SMU, para Ketua Jurusan memaparkan visi misi Jurusan beserta kurikulum dan profil lulusannya.

Festival Kesenian Indonesia. Dalam acara Festival Kesenian Indonesia ke IX yang berlangsung bulan November 2016 di Padangpanjang, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta menampilkan Pertunjukan Wayang Cinema berjudul *Jabang Tetuka* dengan dalang Aneng Kiswanto, S.Sn, M.Sn. bersama dengan mahasiswa Jurusan Pedalangan.

Akreditasi. Program Studi Seni Tari memperoleh akreditasi dengan nilai A. Tahun 2016 menjadi tahun awal berlakunya kurikulum berbasis KKNi di semua Perguruan Tinggi, dan selama setahun ini, dampak KKNi terhadap kurikulum akan terus dimonitor dan dievaluasi oleh pihak pimpinan di Jurusan dan Fakultas, sehingga Kurikulum semakin terarah dengan baik. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi) yang diatur oleh Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor. KKNi pada sistem pendidikan tinggi dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi yang selanjutnya disingkat UU Dikti 12/2012.

Publikasi ilmiah. Jurnal *Resital* yang telah terakreditasi secara nasional, akhirnya mampu meningkatkan peringkatnya ke jenjang jurnal internasional terindex DOAJ (*Direktory of Open Access Journal*).

Penelitian. Setiap tahun staf pengajar FSP melaksanakan penelitian, baik dengan skema Penelitian kompetitif nasional, maupun penelitian desentralisasi dengan skema Penelitian Muda. Tahun 2016 penerimaan pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di FSP ISI Yogyakarta yang mendapatkan hibah penelitian dan dibiayai oleh DRPM (Direktur Riset dan

pengabdian Masyarakat) di tahun anggaran 2017, baik usulan baru maupun *on going*, berjumlah 21 judul penelitian. Jenis penelitian yang diikuti oleh para dosen FSP terdiri dari skema Penelitian Produk Terapan, Penelitian Strategi Nasional, Penelitian Sosial, Humaniora, dan Pendidikan, Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni, Riset Andalan Perguruan Tinggi dan Industri, Penelitian Disertasi Doktor, dan Penelitian Ipteks Bagi Masyarakat. Apabila satu judul penelitian melibatkan minimal 3 orang maka sekitar 63 orang dosen FSP terlibat dalam penelitian. Sekitar 25% dari 161 dosen FSP berkontribusi terhadap kegiatan penelitian yang ditawarkan oleh Kemristekdikti. Jumlah tersebut belum termasuk penelitian yang dikelola secara mandiri oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ISI Yogyakarta.

Fakultas Seni Pertunjukan Di Tahun 2017

Sangatlah membahagiakan dan penuh rasa syukur ketika kami mendapat informasi bahwa berdasarkan "The 2017 QS World University Ranking by Subject Performing Arts", ISI Yogyakarta mendapat ranking 24 dunia. Merupakan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari ranking 51 di tahun 2016 menjadi ranking 24.

Tanggal 16 Januari - 6 Februari 2017 Fakultas Seni Pertunjukan memulai kegiatan kerjasama luar negeri dengan Cultural Center Taiwan dengan program "Exchanging Exhibition of Intangible Cultural Heritage of Indonesia". Kerjasama diwakili oleh Jurusan Pedalangan, Tari, dan Etnomusikologi. Bulan November 2017, FSP melakukan kerjasama dengan negara-negara di antaranya China, Thailand, Irlandia, Italia, Canada, Australia hingga mencapai sekitar 25 kegiatan.

FSP ISI Yogyakarta menerima undangan dari Srinakharinwirot University untuk berpartisipasi dalam acara "The 8th Art, Music and Performance Festival" yang diadakan pada bulan April 2017. Jurusan Sendratasik, Etnomusikologi, dan Jurusan Tari mewakili ISI Yogyakarta. FSP ISI Yogyakarta melanjutkan kerjasama dengan Srinakharinwirot University melalui beberapa program akademik, di antaranya mengundang pakar seni untuk berpartisipasi dalam "International Conference on Performing Arts" 9-10 November 2017 di FSP ISI Yogyakarta. Delegasi FSP dipimpin oleh Pembantu Dekan I Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, Dr. Bambang Pudjasworo, M.Hum.

Jurusan Teater ISI Yogyakarta kembali mengikuti kegiatan Festival Teater yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi/Sekolah Teater se-Asia Pasific - "9th Asia Pacific Bureau (APB) Theatre Schools Festival and Directors Conference 2017" yang berlangsung di New Delhi, tepatnya di kampus National School of Drama New Delhi India dari tanggal 18 Oktober- 25 Oktober 2017. Acara tersebut rutin diselenggarakan setiap tahun secara bergiliran oleh

masing-masing kampus negara peserta. Jurusan Teater ISI Yogyakarta mengirim delegasi dengan repertoar *Flat Heart Evolution* dengan sutradara Rukman Rosasi M.Sn. dan artistik Agus Prasetyo M.Sn. Delegasi ISI Yogyakarta dipimpin oleh Dekan FSP Prof. Dr Yudiaryani, M.A., pemateri Drs. Agus Prasetya, M.Sn., Rukman Rosadi, S.Sn., M.Sn., mahasiswa dan pemeran: Rangga Dwi Apriadinnur. Vicky Cahya Ramadhan, Pasa Deparaga, Galuh Endang Subekti, Syarifah Lail Al-qudshi.

Pada hari Rabu dan Kamis 9 dan 10 November 2017 bertempat di Gedung Concert Hall ISI Yogyakarta, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta menyelenggarakan kegiatan "International Conference of Performing Arts (ICPA)". dengan tema *Reinforcing the Performing Arts Towards the ASEAN Economic Community Challenges, Opportunities and Strategies*. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. juga menyampaikan bahwa beberapa pakar seni pertunjukan dari negara-negara ASEAN dihadirkan, yaitu Prof. Steven P.C.Fernandez, D.F.A. (Illigan Institue of Technology, the Philipines), Prof. Tri Widodo, Ph.D. (Universitas Gadjah Mada Indonesia), Assoc. Prof. Dr. Manop Wisuttiapat (Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand), Dr. Joseph Gonzales (Hongkong Academy of Performing Arts, Hongkong), Prof. Triyono Bramantyo PS., Ph.D. (Indonesia Institute of The Arts Yogyakarta). Diskusi subtema konferensi dilaksanakan oleh 27 pemakalah dari beberapa institut dan universitas.

Dalam rangka mengembangkan disiplin ilmu etnomusikologi di wilayah Asia Pasifik serta untuk meningkatkan komunikasi dan kerjasama antar etnomusikolog dan peneliti seni pertunjukan di wilayah Asia Pasifik, maka akan diselenggarakan kegiatan "The 21st International Conference of Asia Pacific Society for Ethnomusicology" (The 21st IC-APSE), tanggal 28-30 Agustus 2017. Kegiatan ini didukung oleh Dewan APSE bekerjasama dengan FSP ISI Yogyakarta. Agenda ini memiliki arti yang sangat penting. APSE dibentuk di Yogyakarta 42 tahun yang lalu oleh para *co-founder* yang terdiri dari para etnomusikolog dari 8 negara. Salah satu foundernya adalah Prof. Dr. RM. Soedarsono, Rektor ISI Yogyakarta periode 1991-2001. Pada tahun itu juga dilaksanakan The 1st IC-APSE. Selanjutnya setiap dua tahun sekali dilaksanakan *international conference* yang *host*-nya bergantian dari negara satu ke negara yang lainnya juga tergantung ketersediaan dana. Penyelenggaraan The 21st IC-APSE juga akan membuka mata dunia bahwa di Indonesia selain terkenal memiliki ratusan jenis musik etnis, ternyata juga memiliki etnomusikolog yang handal. Ada 7 (tujuh) negara yang hadir, yaitu Cina, Thailand, Vietnam, Filipina, Burma, Korea, dan Indonesia.

NO.	TANGGAL	NAMA KEGIATAN	NAMA
1.	September 2016 – Januari 2017	China Scholarship 2016 di Nanjing University of The Art	Wahid Nurcahyono, M.Sn. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.
2.	16 Januari - 6 Februari 2017	2017 Exchanging Exhibition of Intangible Cultural Heritage of Indonesia di Cultural Center Taiwan	Ni Kadek Rai Dewi Astini, S.Sn.,M.Sn.
			I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
			I Ketut Ardana, M.Sn.
			Drs. Ign. Krisna Nuryanta Putra, M.Hum.
			Dr. St.Hanggar Prasetya, M.Si.
			Aneng Kiswantoro, M.Sn.
3.	19 - 24 Februari 2017	ASIA TOPA : Asia-Pacific Triennial of Performing Arts 2017 di Melbourne	Setyawan Jayantoro, S.Sn., M.Sn
4.	23 – 25 Maret 2017	Kongres SEADOM ke-9 di Yangon, Myanmar	Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.St.
5.	29 Maret – 2 April 2017	Pekan Kebudayaan Indonesia di Kampus AUT University dan Kota Auckland	Dra. MG. Sugiyarti,M.Hum.
6.	3 - 7 Mei 2017	Teater "The Milky Way" karya Sutradara Won Il di Korea	Dr. M. Miroto, M.F.A.
7.	5 - 10 Mei 2017	The Performance of Exhibition of Festive Light in Southeast Asia di Tainan, Taiwan	Dr. St.Hanggar Prasetya,S.Sn.,M.Si.
			Drs.Ign.Krisna Nuryanta Putra,M.Hum
			Udreka, S.Sn., M.Sn.
			Yosef Adityanto Aji, S.Sn., M.A.
8.	11 - 14 Mei 2017	The International Academic Forum, The Asian Conference on Technology in the Classroom 2017di The Art Centre Kobe, Jepang	Oriana Tio Parahita Nainggolan, M.Sn.
9.	18 - 24 Mei 2017	Indonesian Trade, Tourism, Investment, and Culture (INAFEST) di Shanghai, Tiongkok	Anon Suneko, M.Sn.

10.	3 - 9 Juni 2017	The 10th APB Theatre School Festival and Director's Conference di Shanghai, China	Prof. Dr. I Wayan Dana, SST.,M.Hum.
			Prof. Dr. Yudiaryani, MA.
			Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.
			Joanes Catur Wibono, S.Sn.,M.Sn.
			Silvia Anggreni Purba, M.Sn.
			Purwanto, M.Sn.
			Prima Dona Hapsari, S.Pd.,M.Hum.
11.	14 Juni – 24 Juli 2017	Workshop Tari di Tuscon Arizona America	Dra.M. Heni Winahyuningsih, M.Hum.
12.	14 - 17 Juni 2017	Kunjungan ke Srinakharinwirot University dalam rangka Pergelaran dan Workshop di Bangkok, Thailand	Dr. Bambang Pujasworo, SST.,M.Hum.
			Drs. Untung Muljono, M.Hum.
13.	1 - 21 Juli 2017	Riset dramaturgi teater fisik "City of Darkness" di Hongkong	Dr. M. Miroto, M.F.A
14.	29 - 30 Juli 2017	THAI-ASEAN Cultural Exchanging Program di Thailand	Prof. Dr. Yudiaryani, MA.
			Dr. Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M.Hum.
15.	17 – 20 Agustus 2017	berpartisipasi dalam acara Tarrega (Malaysia) International Guitar Festival 2017	Rahmat Raharjo, M.Sn.
16.	Agustus – Oktober 2017	SAME (Scheme for Academic Mobility and Exchange) di Osaka University	Dra. Daruni, M.Hum.
17.	September - November 2017	SAME (Scheme for Academic Mobility and Exchange) di University of Minnesota, United State of America	Dra. Setyastuti, M.Sn.
18.	September - November 2017	SAME (Scheme for Academic Mobility and Exchange) di Lazapienza University, Roma, Italia.	Drs. Subawa, M.Sn.
19.	September – November 2017	Program Residensi Seniman Gamelan oleh KBRI London di National Concert Hall, Dublin, Irlandia	Dr. Sumaryono, M.A.
20.	8 – 9 September 2017	Konferensi SEAMEX di Kuala Lumpur, Malaysia	Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.

			Drs. Josias Tuwondai Adriaan, M.Hum.
			Dra. Endang Ismudiati, M.Sn.
			Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A.
21.	11 September - 7 Oktober 2017	Workshop ONE TABLE TWO CHAIRS – Euro-Asian Young Performing Artist cross-cultural exchange and education program, organized by ZHdK and Danny Yung, Zuni Icosahedron Hong Kong di Switzerland	Dra. Erlina Pantja S., M.Hum.
22.	5 - 10 September 2017	The "China-ASEAN (Guangxi) Opera Concert" di Nanning, Guangxi, China	Bayu Wijayanto, M.Sn.
23.	11 - 14 Oktober 2017	13th International Festival of Visual Theatre Schools METAFORMS di Polandia	Drs. Y. Subawa, M.Sn.
			Drs. Bambang Tri Atmadja, M.Sn.
			Dra.M. Heni Winahyuningsih, M.Hum.
			Drs. Agung Nugroho, M.Sn.
24.	27 – 28 Oktober 2017	mengikuti Canadian Council for Southeast Asian Studies (CCSEAS) 2017 Conference di York University, Toronto, Canada	Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.
25.	22 – 25 November 2017	Pembicara pada International Conference of Ethnomusicology di Vietnam	Dr. Hanggar Budi Prasetya S.Sn., M.Si.
26.	27 – 29 November 2017	Public Lecture di Hochiminh City University of Social Sciences and Humanities, Hochiminh, Vietnam	Dr. Hanggar Budi Prasetya S.Sn., M.Si.
27	5 – 13 Desember 2017	sebagai peserta Seminar International Regional Conclave: ASEAN@50 and India-ASEAN Relations di Nasional Institute of Advanced Studies (NIAS), di Indian Institute of Science, Bangaluru dan Pelatih Seni Budaya Indonesia di New Delhi	Dra. Winarsi Lies Apriani, M.Hum.

Kerjasama Dalam Negeri

Fakultas Seni Pertunjukan menjalin kerjasama dengan Dinas Kebudayaan Kabupaten Inderagiri Hulu Provinsi Riau dalam rangka pendokumentasian Gerak tari Rentak Bulean Suku Talang Mamak melalui Metode Notasi Laban. Kerjasama akan dilanjutkan untuk mengusulkan Gerak Tari Rentak Bulean milik suku Talang Mamak di Kabupaten Indragiri Hulu.

Dalam acara Festival Kesenian Indonesia ke IX yang berlangsung bulan November 2017 di Padangpanjang, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta menampilkan Pertunjukan Wayang Cinema berjudul *Jabang Tetuka* dengan dalang Aneng Kiswanto, S.Sn., M.Sn. bersama dengan mahasiswa Jurusan Pedalangan.

NO.	TANGGAL	NAMA KEGIATAN	NAMA
1.	21 Januari 2017	Workshop Pemeranan dan Olah Vokal dalam acara Kunjungan Seni Peran dari Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon	Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2.	mulai tanggal 6 Februari 2017	Dosen Pengampu mata kuliah Semiotika dan Kreativitas Seni (3 sks) di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta	Dr. Nur Sahid, M.Hum.
3.	13 Februari 2017 - 2 Juni 2017	Mengampu mata kuliah Produksi Audio Visual (2 sks/2 jp) sebanyak satu (1) kelas di Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma Yogyakarta	Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.
4.	15 - 17 Maret 2017	Dosen Tamu untuk mengajar mata kuliah Studio II Seni Musik Nusantara dan Musik Barat di Program Magister (S2) Program Studi Penciptaan Musik dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.
5.	29 - 31 Maret 2017	Pembentukan Asosiasi Program Studi Etnomuskologi Indonesia (APSEI) dan menyusun Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Etnomuskologi Indonesia	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
6.	3 – 4 April 2017	Festival Seni Pertunjukan Topeng Nusantara	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dengan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta
7.	19 April 2017	Diplomat Success Challenge	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dengan Wismilak Foundation

8.	20 – 22 April 2017	Asesmen Kecukupan APS Tahap 4 dalam rangka pelaksanaan akreditasi program studi Diploma, Sarjana, Pascasarjana	Dr. Nur Sahid, M.Hum.
9.	13 – 15 Juli 2017	Asesmen Kecukupan APS Tahap 9 dalam rangka pelaksanaan akreditasi program studi Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana	Prof. Dr. Victorius Ganap, M.Ed.
10.	7 Agustus 2017	Kunjungan dari Prodi FKIP Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Palembang	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
11.	11 Agustus 2017	Studi Banding dari Fakultas Bahasa dan Seni Unika Soegijapranata Semarang	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
12.	14 - 16 Agustus 2017	Penyusun Kurikulum Kursus dan Pelatihan Bidang Seni Tari berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)	Dra. Winarsi Lies Apriani, M.Hum.
13.	28 - 29 Agustus 2017	undangan dari Dirjen Kelembagaan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi dalam Workshop Peningkatan Kualitas Evaluasi Pendirian dan Pembukaan Perguruan Tinggi Swasta serta Pembukaan dan Perubahan Program Studi pada Perguruan Tinggi	Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
14.	September 2017	Kunjungan dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
15.	4 - 6 September 2017	undangan dari Dirjen Kebudayaan sebagai Narasumber dalam rangka Penyusunan Modul Peningkatan Kompetensi Bagi Guru Kesenian tentang Musik Sasando Rote	Drs. Haryanto, M.Ed.
16.	25 – 28 September 2017	Asesor BAN-PT pada Asesmen Lapangan Program Studi Magister (S2) Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali	Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
17.	Oktober 2017	Perjanjian hibah dokumen berupa manuskrip dan kaset karya – karya dari Bapak R.C. Hardjasoebrata	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
18.	2 s.d 5 Oktober 2017	Pergelaran Tari Srimpi Ranggajanur dan Beksan Bandabaya dalam rangka merayakan Penganugerahan Sertifikat Warisan Budaya Tak Benda dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Dr. Bambang Pudjasworo, SST., M.Hum.
19.	6 Oktober 2017	Kunjungan dari SD Tumbuh	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
20.	8 Oktober 2017	Kunjungan dari Tim Kesenian Indragiri Hulu, Riau	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

21.	19 Oktober 2017	Rapat koordinasi kerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Gorontalo	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
22.	19 – 21 Oktober 2017	undangan dari Plt. Direktur Pembinaan SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah untuk Penyusunan Panduan Pelaksanaan Art Camp SMK 2017	Dr. Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M.Hum. Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.
23.	23 Oktober 2017	Kunjungan (Studi Banding) dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA Kabupaten Blora	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
24.	23 Oktober 2017	Kunjungan SMKN 1 Amurang Manado Sulawesi Utara	Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
25.	24 – 26 Oktober 2017	undangan dari Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Menengah, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan untuk menghadiri kegiatan Uji Publik Standar Kompetensi Guru SMK di Jakarta Pusat	Dr. Bambang Pudjasworo, SST., M.Hum.
26.	7 November 2017	menjadi Keynote Speaker dalam Seminar Nasional Sendratasik UNP 2017 dengan tema "Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya" di Fakultas Bahasa dan Seni UNP	Prof. Dr. Victor Ganap, M.Ed.
27.	9 – 10 November 2017	undangan dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam kegiatan Review Petunjuk Pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SMP Tahun 2018 di Jakarta Selatan	Dr. Hendro Martono, M.Sn.
28.	13 – 17 November 2017	undangan dari Plt. Direktur Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menjadi Narasumber dalam kegiatan Art Camp Siswa SMK Tahun 2017 di Yogyakarta	Dr. Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M.Hum.
			Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.
			Oriana Tio Parahita Nainggolan, M.Sn.
29.	24 – 26 November 2017	Undangan dari Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Gunungkidul sebagai dewan juri pada Festival Festival Pedalangan Tahun 2017 di Gunungkidul	Udreka, M.Sn. Aneng Kiswanto, M.Sn.
30.	29 November 2017	Praktek Kerja Profesi (PKP) pada Fakultas Seni Pertunjukan Tahun 2017 di Blora	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

31.	29 November 2017	Diseminasi pada Fakultas Seni Pertunjukan Tahun 2017 di Blora	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
32.	4 – 6 Desember 2017	Penyusunan Draft Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Tari, Karawitan, dan Pedalangan (undangan dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Kebudayaan)	Prof. Dr. Kasidi, M.Hum. Dr. Bambang Pudjasworo, SST.,M.Hum. Dr. Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M.Hum. Dr. I Wayan Senen, SST.,M.Hum. Drs. Untung Muljono, M.Hum Anon Suneko, M.Sn. Dra.M. Heni Winahyuningsih, M. Hum.
33.	7 – 9 Desember 2017	Undangan dari Direktur Kesenian Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sebagai Narasumber kegiatan Penyempurnaan Hasil Forum Group Discussion (FGD) di Jakarta Selatan	Drs. Haryanto, M.Ed.
34.	9 Desember 2017	Pembicara Seminar pada kegiatan Seminar Nasional Seni Pertunjukan dengan tema "HIBRIDITAS DALAM EKOLOGI SENI DI INDONESIA" yang diselenggarakan oleh Jurusan Seni, Drama, Tari, dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya	Dr. Hendro Martono, M.Sn.
35.	11 Desember 2017	Kunjungan dari SMAN 14 Bandar Lampung	Jur. Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
36.	12 – 13 Desember 2017	Sebagai Pemakalah dan Peserta dalam Seminar "International Conference On Arts & Culture" di Pascasarjana ISBI Bandung	Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
37.	15 – 18 Desember 2017	Sebagai Penata Musik dalam kegiatan Gebyar Kerukunan dan Launching e-Government yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama DIY	Drs. Sudarno, M.Sn.
38.	18 – 20 Desember 2017	Penyusunan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Tari, Karawitan, dan Pedalangan (undangan dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Kebudayaan)	Prof. Dr. Kasidi, M.Hum.

		Dr. Bambang Pudjasworo, SST.,M.Hum.
		Dr. Ni Nyoman Sudewi, S.S.T., M.Hum.
		Dr. I Wayan Senen, SST.,M.Hum.
		Drs. Untung Muljono, M.Hum
		Anon Suneko, M.Sn.
		Dra.M. Heni Winahyuningsih, M. Hum.

Akreditasi. Tahun 2017 Fakultas Seni Pertunjukan menerima kabar yang menggembirakan tentang hasil akreditasi borang Jurusan Musik mendapatkan nilai A. Akreditasi borang Jurusan Etnomusikologi, Jurusan Pedalangan, dan Jurusan Teater mendapat nilai B.

Penelitian. Tahun 2017 penerimaan pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di FSP ISI Yogyakarta yang mendapatkan hibah penelitian yang dibiayai oleh DRPM (Direktur Riset dan pengabdian Masyarakat) di tahun anggaran 2017, baik usulan baru maupun *on going*, sekitar 40 Judul penelitian yang berada dalam skema Penelitian Produk Terapan, Penelitian Strategi Nasional, Penelitian Sosial, Humaniora, dan Pendidikan, Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni, Riset Andalan Perguruan Tinggi dan Industri, Penelitian Disertasi Doktor, Ipteks Bagi Masyarakat. Jika 1 judul penelitian melibatkan minimal 3 orang maka sebanyak 68 orang dosen FSP dari 155 dosen (sekitar 55%) FSP berkontribusi terhadap kegiatan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ISI Yogyakarta. Belum lagi penelitian yang dikelola secara mandiri oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ISI Yogyakarta. Maka diketahui bahwa keterlibatan dosen pada kegiatan penelitian 2017 meningkat hampir 50% dari tahun sebelumnya.

Publikasi Ilmiah. Jurnal *Resital* yang telah terakreditasi secara nasional, akhirnya mampu meningkatkan peringkatnya ke jenjang jurnal internasional terindex DOAJ (*Direktori Open Access Journal*). Jika Jurnal *Resital* memuat artikel berlatar belakang musik, baik musik Timur maupun Barat, maka FSP menyiapkan sebuah jurnal baru yang berjudul *Dance & Theatre Review*. (*Jurnal Tari, Teater, dan Wayang*). Baik Jurnal *Resital* maupun Jurnal *Dance & Theatre*

Review memberi ruang bagi artikel dan penulis artikel tidak hanya menuju ke tingkat nasional tetapi lebih berkembang menuju tingkat regional dan internasional. *Dance & Theatre Review* (DTR) dikelola oleh FSR ISI Yogyakarta bekerja sama dengan Asosiasi Perguruan Tinggi Seni Indonesia dan dipersiapkan untuk menjadi jurnal terakreditasi dan terindeks pada lembaga pengindeks internasional.

Penerbitan. Sebuah buku berjudul *KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN* terbit. Pada awalnya, buku ini dipersembahkan bagi dosen seniman Jurusan Etnomusikologi ISI Yogyakarta yang telah memasuki masa purna tugas. Akhirnya seiring dengan keinginan untuk memberi pencerahan bagi mahasiswa seni pertunjukan tentang proses kreatif seniman, maka buku ini dilengkapi dengan artikel-artikel di luar materi etnomusikologi, seperti artikel tentang tari, teater, pedalangan, musik, dan karawitan. Keberadaan buku ini diharapkan dapat membangun inspirasi, pengetahuan, dan sikap, yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas penciptaan karya seni di kalangan dosen, mahasiswa, seniman, dan para pencinta seni pertunjukan.

Fakultas Seni Pertunjukan Di Tahun 2018.

Berdasarkan survey lembaga “QS World by Subyect Performing Arts”, FSP di tahun 2018 mendapatkan peringkat 17 dunia. Untuk pertama kalinya Fakultas Seni Pertunjukan menjadi tuan rumah bagi terselenggaranya *The 11th Asia Pasific Bond of Theater School & Performing Arts Festival* di bulan September. Tidak kurang dari 23 sekolah teater se-Asia Pasifik hadir meramaikan kegiatan APB.

Kerjasama Luar Negeri .

Di bawah ini adalah catatan berbagai kerjasama luar negeri.

NO.	TANGGAL	NAMA KEGIATAN	NAMA
1	Maret – Mei 2018	Penempatan Latihan Industri Mahasiswa / Pelajar Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA) Malaysia a.n. Lim Yi Heng	Prodi Penyajian Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2	15 – 17 Maret 2018	menghadiri Rapat Tahunan (Kongres) Ke – 10 Asosiasi SEADOM Tahun 2018 di Mahidol University, Thailand	Dr.Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.St.
3	8 Mei 2018	Kerjasama kegiatan konser dan klinik musik / master class dari Brigham Young University (BYU Singers)	Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

4	15 – 21 September 2018	The 11th Asia Pasific Bond of Theater School & Performing Arts Festival dengan tema Contemporary Performing Arts in Creative Theatrical Practices : Local Wisdom Within	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
5	20 September 2018	The 4th International Conference on Performing Arts (ICPA) pada Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dengan tema Contemporary Performing Arts in Creative Theatrical Practices : Local Wisdom Within	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
6	22 Oktober 2018	kunjungan dari Perbadanan Adat Melayu dan Warisan Negeri Selangor (PADAT)	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
7	2 – 12 November 2018	kunjungan akademik dari Pusat Kebudayaan (Drama) Universiti Malaya	Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
8	28 November - 3 Desember 2018	berpartisipasi dalam 6th UKM ASEAN Art Festival di National University of Malaysia (UKM)	Dra. Daruni, M. Hum
			Drs. Sarjiwo, M.Pd NIP. 196109161989021001
			I Nyoman Agus Triyuda NIM. 1611587011
			Benny Harminto NIM. 1611587011
			Lengkowo Pangestu Aji NIM. 1611621011
9	30 November 2018	Undangan dari Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur, Malaysia untuk berpartisipasi dalam acara Malam Seni dan Budaya di Chancellor Hall Management and Science University, Shah Alam Selangor	Dindin Heryadi, M.Sn NIP. 197303102001121001
			Lutfhi Guntur Eka Putra NIM. 1511558011
			Laras Ayu Pangastuti NIM. 1511538011
			Riska Ayuliana NIM. 1511588011
			Jawuhar Miftarica Al Asyiqie NIM. 1511584011
			Gustiara Dwi Hardenis NIM. 1511543011

Di tahun 2018, FSP mencatat suatu kegiatan yang cukup menggetarkan, yaitu menjadi tuan rumah penyelenggaraan “The 11th Asia Pasific Bond of Theater School & Performing Arts Festival” dari tanggal 15 hingga 21 September 2018. Tidak kurang dari 19 negara se-Asia pasifik mengirim perguruan-perguruan tinggi teater ke Yogyakarta, yaitu:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia (Host/Chair)
2. Shanghai Theatre Academy, China (Secretariat)
3. University Sains Malaysia, Penang, Malaysia
4. Hoseo University, Asan, South Korea*
5. Toho Gakuen College, Tokyo, Japan
6. Ateneo de Manila University, Quezon City, The Philippines
7. LASALLE College of the Arts, Singapore
8. VCA - Victorian College of the Arts of University of Melbourne, Melbourne, Victoria, Australia
9. Chulalongkorn University, Pathum Wan, Bangkok, Thailand
10. University of Tehran, Tehran, Iran
11. WAAPA - Western Australian Academy of Performing Arts at Edith Cowan University, Perth, Western Australia, Australia
12. Mongolian State University of Arts and Culture, Ulaan Baatar, Mongolia
13. Hong Kong Academy for Performing Arts, Wan Chi, Hong Kong, China
14. Taipei National University of Arts, Taipei City, Chinese Republic of Taiwan
15. Korea National University of Arts, Seoul, South Korea
16. NIDA - National Institute of Dramatic Art, Sydney, New South Wales, Australia
17. University of Wollongong, Wollongong, New South Wales, Australia
18. Universiti Brunei Darussalam, Brunei Darussalam.
19. (Guest/observer): Kyoto University of Art and Design (KUAD). Kyoto, Japan

Kegiatan terdiri dari pertunjukan teater, workshop, seminar, dan pertemuan pimpinan perguruan tinggi yang menjadi wakil delegasi. Selama ini kegiatan APB ini menjadi satu-satunya kegiatan kerjasama luar negeri terbesar dan terbanyak kehadiran pesertanya.

Penutup

Perkembangan FSP selama 2016-2018 menunjukkan grafik peningkatan yang signifikan, khususnya di bidang kerjasama dan penelitian. Sebanyak dua pertiga dosen dari jumlah 150, mengikuti penelitian, baik penelitian desentralisasi maupun penelitian kompetitif. Pula kerjasama dalam dan luar negeri menjadi unggulan fakultas seni pertunjukan. Kerjasama dengan instansi pemerintahan pun rutin dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Bahkan berkat kegiatan kerjasama, berdasarkan survey lembaga "QS World by Subject Performing Art", FSP pada 2018 mendapatkan peringkat 17 dunia. Selain kegiatan kerjasama, kegiatan keilmuan, seperti penelitian dan penerbitan ilmiah juga menjadi ajang kompetitif para dosen sehingga mampu mengasah kemampuan analitis dan kualitas cipta karsa mereka. Hasil penelitian para dosen juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas penulisan ilmiah yang terwujud melalui dua jurnal ilmiah fakultas, yaitu *Resital* dan *Dance Theatre Review*. Melalui kegiatan yang dilakukan FSP bersama dengan sepuluh program studi di tiga tahun terakhir (2016-2018), dapatlah disebutkan bahwa seluruh proses keilmuan dan kreativitas adalah jajaran karya yang melangkah menuju dunia namun tanpa meninggalkan sumber-sumber tradisi.

Dengan tema *Selasar Kreativitas Seni Pertunjukan ke Aras Dunia*, sivitas akademika FSP mampu menunjukkan jajaran kegiatan kreatif dari tahun 2016-2018. Semoga tahun-tahun ke depan FSP mampu merawat dan mempertahankan kualitas daya hidup keilmuan dan kesenian yang berkembang di FSP ISI Yogyakarta. Selamat Lustrum ke-7 ISI Yogyakarta. Dirgahayu.

FAKULTAS SENI RUPA ISI YOGYAKARTA:

Tonggak-Tonggak Pencapaian 2014-2018

Selamat memperingati Lustrum ke-7, atau usia yang ke-35 ISI Yogyakarta. Ulang tahun lembaga dapat menjadi satu momen dan tempat yang strategis untuk berhenti sejenak dan melihat apa yang sudah kita kerjakan dan capai pada beberapa tahun lalu. Pada kesempatan yang berbahagia ini kami segenap Pimpinan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta ikut serta merayakan Lustrum yang ke-7 serta menyampaikan catatan pendek tentang lembaga tempat kami mengabdikan, yang menjadi salah satu dari tiga fakultas yang saat ini membentuk Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dapat dikatakan bahwa laporan ini merupakan salah satu bentuk pertanggung jawaban kami, para Pimpinan Fakultas, kepada sivitas akademika dan kepada masyarakat secara lebih luas mengenai kinerja pengelolaan, berikut dengan prestasi dan pencapaian, serta kekurangan dan kesenjangan yang masih ada pada lembaga ini. Besar harapan kami bahwa catatan ini dapat menunjukkan kualitas dan bobot yang memperkuat pencitraan lembaga, sebagai Perguruan Tinggi Seni Rupa dan Desain yang hadir dan tampil secara kokoh, serta percaya diri di tengah masyarakat Indonesia dan dunia.

Bidang Organisasi

Pengembangan organisasi secara berkelanjutan menjadi salah satu pilar yang menopang eksistensi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, selain hal itu pula di dalam rangka mendukung program Dikti untuk meningkatkan APK

(Angka Partisipasi Kotor) di perguruan tinggi di Indonesia, maka sejak 2012 Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta membuka beberapa Program Studi (selanjutnya disebut Prodi) baru dan program kelas paralel, dimulai dengan pembukaan kelas non-reguler (non-reg) sejak tahun 2008 di Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV), dan tahun 2012 di Prodi Desain Interior dan Prodi Kriya Seni. Setelah Program Non-reg ini kemudian disusul dengan pembukaan prodi-prodi baru yaitu pada th 2013 Prodi D-3 Batik dan Fashion, tahun 2014 Prodi S-1 Tata Kelola Seni dan pada tahun 2015 Prodi S-1 Desain Produk. Rencana pengembangan Fakultas ini masih akan berlanjut pada tahun mendatang, antara lain dengan pembukaan Prodi yang prospektif seperti Prodi Sejarah Seni dan Prodi Preservasi dan Konservasi Seni. Sampai saat ini FSR ISI Yogyakarta mempunyai 4 Jurusan, dengan 7 Program Studi, yaitu program S-1 untuk Prodi Seni Murni, Prodi Seni Kriya, Prodi Desain Komunikasi Visual, Prodi Desain Interior, Prodi Desain Produk, dan Prodi Tata Kelola Seni, serta program vokasi untuk Prodi D-3 Batik dan Fashion.

Selanjutnya terkait dengan peningkatan mutu dan penyetaraan program pendidikan secara, pada bulan Mei 2014 pemerintah melalui Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Direktorat Pendidikan Tinggi meluncurkan surat edaran tentang perubahan Nomenklatur Program Studi yang mengacu pada rumpun ilmu, KKKNI dan penamaan secara internasional, maka perlu dilakukan penyelarasan nama prodi dan gelar lulusannya. Di FSR ISI Yogyakarta, nama Prodi yang berubah adalah Seni Rupa Murni menjadi Seni Murni dengan padanan internasional *Fine Arts* dan Seni Kriya menjadi Kriya dengan padanan *Craft*. Untuk Jurusan Desain nama Prodi Desain Interior (DI) dan Desain Komunikasi Visual (DKV) tidak berubah, tetapi gelarnya berubah menjadi Sarjana Desain atau (S.Ds.). Dengan adanya gelar baru yang memakai kata Desain inilah kemudian timbul permasalahan pada nama Fakultas Seni Rupa, karena tidak ada kata Desain pada nama Fakultas yang sekarang dipakai. Setelah melalui pembicaraan dan pembahasan yang panjang di Rapat Pimpinan Fakultas dan Rapat Senat Fakultas, akhirnya pada bulan Desember 2014 Senat Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta telah menyetujui usulan perubahan nama fakultas dari FSR (Fakultas Seni Rupa) menjadi FSRD (Fakultas Seni Rupa dan Desain) ISI Yogyakarta, serta meminta Pimpinan Fakultas mengusulkan hal ini ke Senat Institut. Pada tahun 2015 permohonan dari FSR ISI Yogyakarta sudah dilayangkan dan pada tahun 2016 Senat ISI Yogyakarta sudah menyetujui perubahan tersebut dan memasukkannya dalam rencana perubahan Statuta ISI Yogyakarta yang baru. Sampai saat ini perubahan Statuta ISI Yogyakarta masih menunggu persetujuan dari Kementrian Ristek dan Dikti, oleh karena itu nama fakultas untuk saat ini masih tetap dengan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.



Gambar 1. Kampus Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Salah satu kriteria yang dipakai untuk menilai mutu sebuah lembaga PT adalah melalui akreditasi, pada masa sekarang akreditasi PT di Indonesia dilakukan oleh BAN-PT (Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi). Syukur alhamdulillah sampai saat ini semua Prodi lama di FSR ISI Yogyakarta telah dapat meraih nilai akreditasi A dari BAN PT. Predikat baik sekali atau nilai A telah diraih oleh Prodi Seni Murni, Prodi Seni Kriya, Prodi Desain Interior dan Prodi Desain Komunikasi Visual. Sementara Prodi D-3 Batik dan Fashion dan S-1 Despro yang baru pertama kali mengajukan penilaian kepada BAN PT telah meraih nilai B. Untuk saat ini Prodi S-1 TKS sedang mengajukan reakreditasi kepada BAN PT agar dapat meraih nilai B.



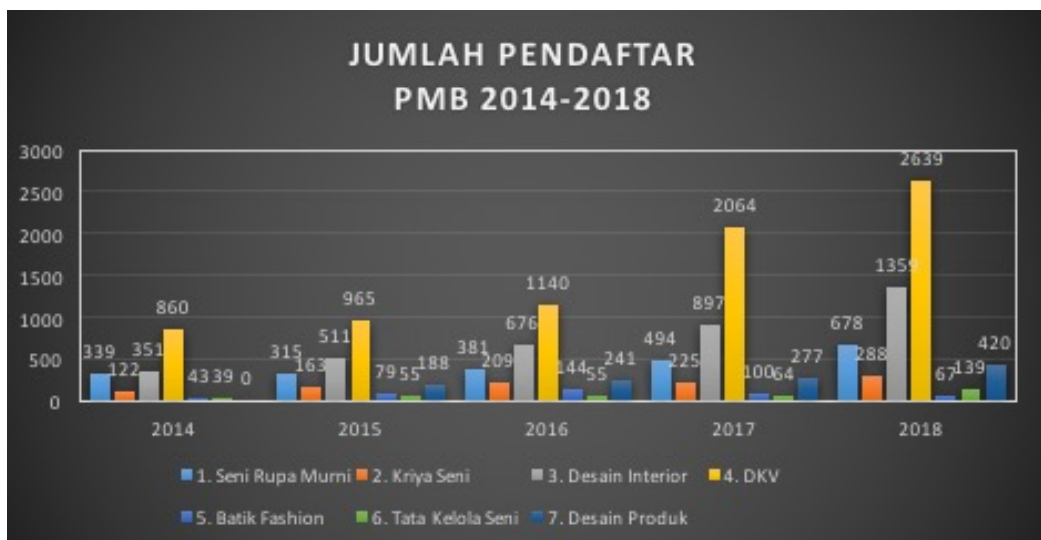
Gambar 2. Aktivitas dosen dan mahasiswa di Plaza Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Sejalan dengan perubahan yang terus terjadi di masyarakat yang melahirkan kebutuhan akan lulusan perguruan tinggi dengan kompetensi yang kuat dan kebutuhan pelayanan pendidikan tinggi yang prima, serta adanya pertumbuhan positif di internal lembaga (institut dan fakultas) maka pada tahun 2017 lalu Pimpinan FSR ISI Yogyakarta telah dapat menyusun visi baru (dengan mengacu pula kepada visi ISI Yogyakarta tahun 2015/6). Visi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta untuk tahun 2017 - 2032 adalah, *"Menjadi pusat pendidikan tinggi seni rupa yang kreatif dan inovatif, berwawasan kebangsaan yang unggul dan terpercaya secara internasional"*. Bagi pimpinan FSR ISI Yogyakarta visi tersebut merupakan *the next wave of growth*, setelah sukses sebagai salah satu PT seni rupa yang unggul di tingkat nasional maka sudah seharusnya FSR mulai menapaki ranah internasional. Rentang waktu tahun 2017 - 2032, terbagi dalam 5 tahun pertama menapaki ASEAN, 5 tahun kedua Asia Pasifik, dan 5 tahun ketiga menjangkau tingkat global.

Bidang Pendidikan

Sesuai dengan pertumbuhan Prodi dan program pembelajaran di FSR ISI Yogyakarta, maka jumlah animo peserta didik yang ingin masuk, jumlah mahasiswa baru yang diterima dan jumlah total mahasiswa di fakultas terus meningkat dari tahun ke tahun. Demikian pula dengan perbaikan yang terus dilakukan pada sistem penerimaan mahasiswa baru telah ikut meningkatkan jumlah animo pendaftar di FSR ISI Yogyakarta. Mulai tahun 2014 ISI Yogyakarta telah melaksanakan sistem pendaftaran secara *on line*, kemudian tahun 2017 ikut bergabung pada sistem seleksi nasional, dalam hal ini adalah SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri), tahun 2018 menerapkan 3 sistem yaitu SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri) dan SBMPTN di samping juga masih melaksanakan seleksi secara mandiri.

Bila melihat pada angka riilnya, maka dapat disebutkan bahwa pada tahun 2014 animo pendaftar di FSR ISI Yogyakarta adalah 1754 orang, kemudian berturut-turut 2015, 2016, 2017 dan 2018 adalah 2276, 2846, 4121 dan 5590 orang. Dalam prosentase kenaikan jumlah animo adalah, mulai dari 30 % (di tahun 2015) sampai dengan 300 % (di tahun 2018). Sementara itu pada penerimaan mahasiswa baru secara berturut-turut dari tahun 2014 - 2018 adalah, 389 maba, 439 maba, 445 maba, 458 maba dan 438 maba. Kenaikan tertinggi ada pada tahun 2015 kenaikan mencapai 13 %, hal ini dapat terjadi karena pembukaan Prodi baru TKS dan Despro, setelah itu jumlah penerimaan maba relatif stabil. Hal yang sama juga terjadi pada jumlah mahasiswa secara total yaitu mulai tahun 2014 - 2018 berturut-turut 1833 orang, 1932, 1991, 1997, dan 2119 terakhir orang, kenaikan dalam kisaran 3 % sampai 6 % per tahunnya.



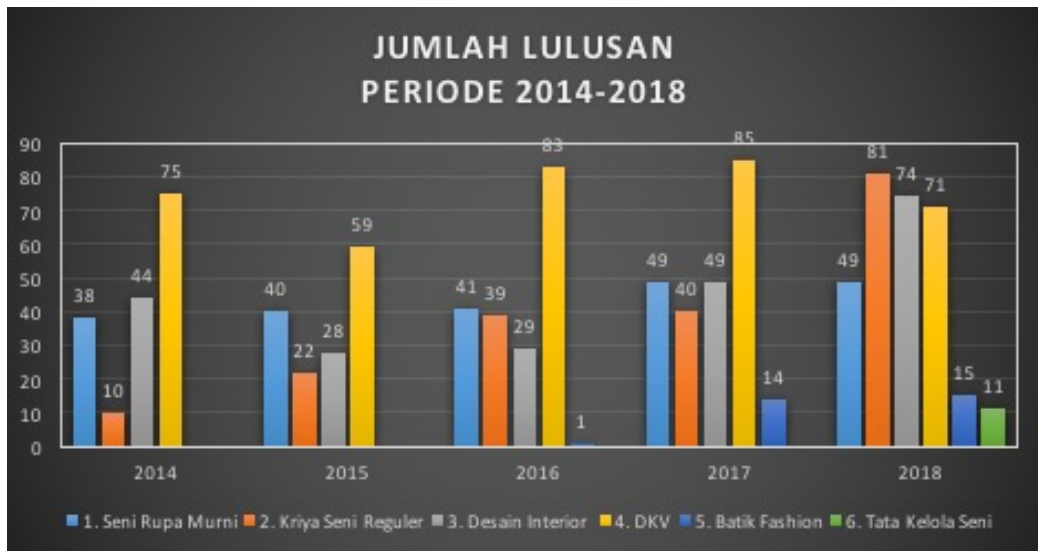
Gambar 3. Grafik Jumlah Pendaftar Tahun 2014-2018



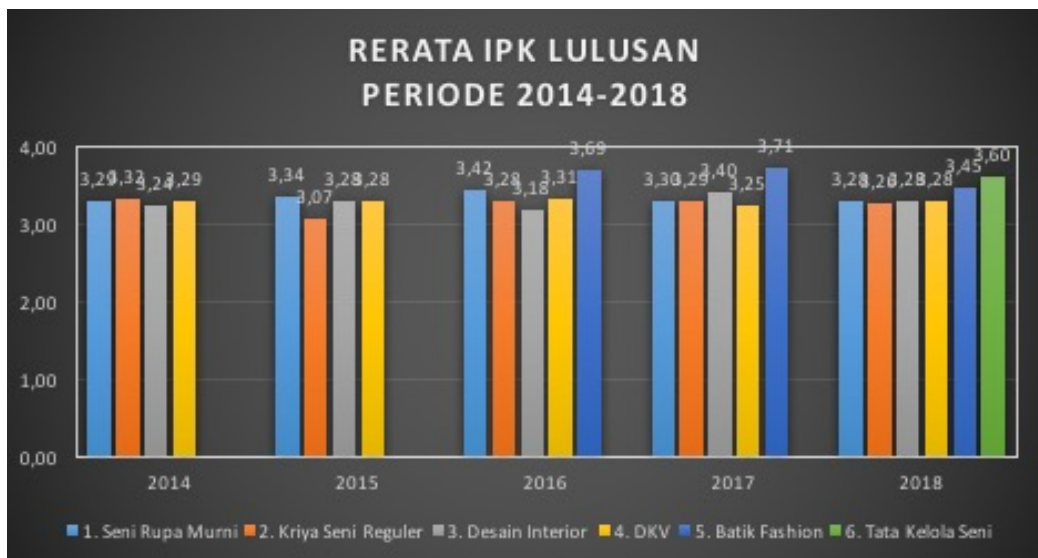
Gambar 4. Grafik Jumlah Mahasiswa Baru Angkatan 2014-2018

Sementara itu untuk jumlah wisudawan FSR pada tahun 2014 - 2018 adalah 167 orang, 149, 193, 237 dan terakhir adalah 301 orang. Kenaikan jumlah wisudawan baru terjadi pada tahun 2018 kemarin bertepatan dengan 4 atau 5 tahun setelah pembukaan Prodi baru dan program kelas paralel. Hal lain di bidang akademik adalah IPK dan lama studi lulusan. Untuk dua hal ini dapat dilaporkan bahwa IPK lulusan secara rata-rata sudah baik yaitu di atas 3, selama

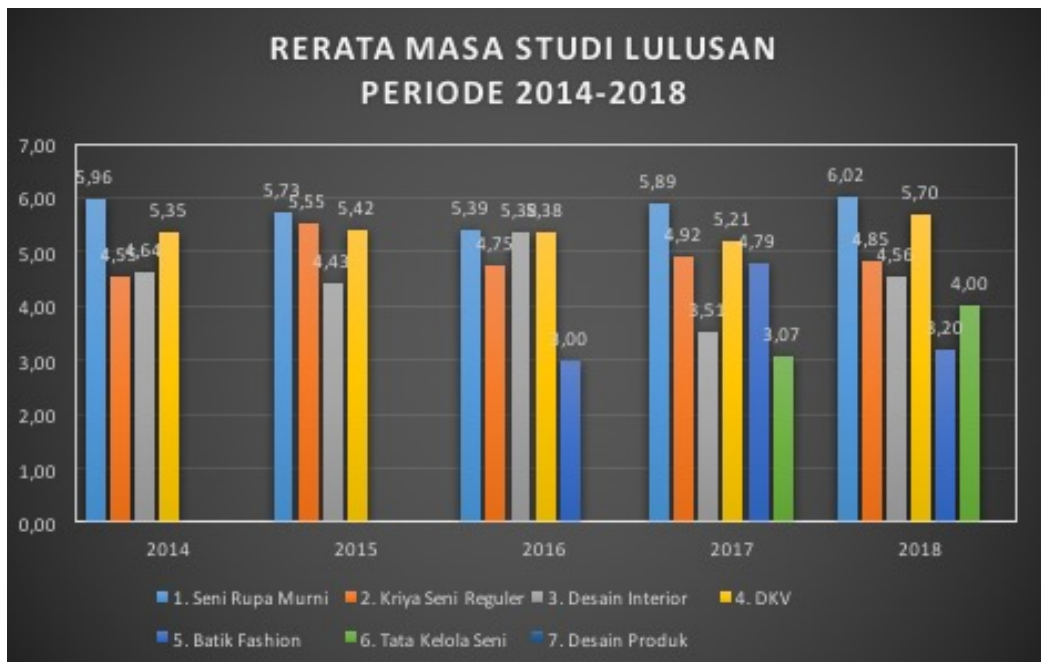
5 tahun yang lalu rerata yang paling rendah adalah 3,24 dan rerata yang paling tinggi 3,34 angka rata-rata tersebut masih mungkin untuk dapat dinaikkan pada waktu mendatang. Sementara itu untuk masa studi tampaknya masih perlu kerja keras dari seluruh Prodi untuk mendorong mahasiswanya agar dapat mempercepat masa studinya ke angka 4 tahun atau 8 semester. Angka riil yang ada di Prodi-Prodi adalah, dua Prodi yang tinggi yaitu Seni Murni antara 5,39 – 6,02 tahun, DKV antara 5,35 – 5,70 tahun, sedangkan dua Prodi yang paling rendah Seni Kriya 4,55 – 5,55 dan DI 4,43 – 5,38 tahun. Data selengkapnya dapat dibaca pada tabel terlampir.



Gambar 5. Grafik Jumlah Lulusan Periode Tahun 2014-2018



Gambar 6. Grafik Rerata IPK Lulusan Periode 2014-2018



Gambar 7. Grafik Rerata Masa Studi Lulusan Periode 2014-2018

Perlu disampaikan pada laporan ini bahwa di FSR ISI Yogyakarta terdapat satu kegiatan akademik penting yang telah menjadi penciri kuat fakultas yaitu kegiatan pameran. Setiap tahun rutin diselenggarakan secara bergantian oleh Fakultas dan Prodi-Prodi, serta pameran di tingkat Institut sebagai bagian dari kegiatan Dies Natalis ISI Yogyakarta. Ketiga jenis pameran ini mempunyai tujuan yang berbeda-beda, pada acara Dies pameran lebih cenderung dimaksudkan untuk melaporkan proses belajar mengajar yang telah diselenggarakan di Prodi dan pencapaian para mahasiswa selama satu tahun terakhir, pada pameran ini juga dilakukan pemilihan karya terbaik mahasiswa dari setiap Prodi. Sementara itu kegiatan pameran yang diselenggarakan oleh Prodi-Prodi dan Fakultas seringkali dipakai sebagai sarana diseminasi Prodi, sosialisasi perkembangan dan pencapaian karya mahasiswa, dan upaya untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya seni rupa, kriya dan desain.

Di tingkat fakultas sudah beberapa kali pameran dilakukan di luar kota bahkan di luar pulau Jawa. Kebijakan untuk pameran di luar dilakukan dengan beberapa pertimbangan bahwa pameran di luar kota dan khususnya kota-kota di luar Jawa mempunyai arti yang signifikan tidak hanya dipandang dari kepentingan diseminasi fakultas semata, atau kepentingan pemangku kepentingan, namun pameran ini pun dapat mempunyai arti yang lebih luas dan strategis, yaitu pengembangan kebudayaan nasional. Seperti kita ketahui beberapa provinsi di Sumatera, Kalimantan dan Sulawesi adalah daerah-daerah

yang makmur dan kaya, ibu kota provinsi dan kabupatennya membesar dan masyarakatnya berkembang dengan cepat dan dinamis, kondisi sosial, budaya, politik dan ekonomi mereka pun tumbuh tinggi. Dengan sendirinya dinamika dan pertumbuhan *poleksosbud* ini membutuhkan layanan “industri kreatif” dalam arti luas, yang dimaksudkan industri kreatif di sini tidak hanya masalah sumber daya manusia (SDM)nya saja, tetapi juga industrinya, produk kreatifnya dan nilai kreatifnya, terutama untuk desain dan kriya. Pada sisi yang lain kita pun melihat bahwa daerah-daerah makmur ini berhadapan langsung dengan negara tetangga yang cukup maju, gesit dan siap *mensupply* kebutuhan produk-produk kreatif.

Dikhawatir bahwa ketidak-siapan daerah setempat dalam menyediakan SDM (terutama), serta sarana dan prasarannya, hal ini akan dimanfaatkan oleh negara-negara tetangga kita, untuk mencaplok potensi industri kreatif ini, dan gejala itu sudah terjadi terutama di industri makanan / kuliner. Pada celah inilah kami melihat bahwa pameran senirupa dari lembaga pendidikan tinggi seni, seperti FSR ISI Yogyakarta, menjadi sarana penting untuk mencegah hal tersebut terjadi. Pameran seni rupa itu dapat dipakai pertama untuk meningkatkan apresiasi masyarakat setempat terhadap dunia seni rupa modern. Kedua untuk menjaring calon-calon mahasiswa baru agar masuk ke pendidikan tinggi seni sehingga dapat mengisi kebutuhan SDM industri kreatif. Ketiga untuk membangun kemitraan kerja dengan lembaga-lembaga sosial dan seni budaya setempat, hal ini untuk menguatkan seni budaya dan industri kreatif lokal. Kebijakan pameran di luar kota atau luar pulau ini sudah mulai diterapkan sejak tahun 2013 dengan menyelenggarakan pameran di kota Pakan Baru, Riau dengan mengambil tema “Hikayat Rupa”, pameran diselenggarakan dengan bekerja sama dengan Taman Budaya Pakan Baru, ketika itu pameran telah sukses menarik siswa-siswa SMA dan SMK serta para seniman setempat untuk datang berkunjung menonton pameran. Buku tamu mencatat jumlah pengunjung lebih dari 1000 orang.

Secara berturut-turut kemudian FSR ISI Yogyakarta telah menyelenggarakan pameran di luar Jawa, tahun 2015 ini kami mengunjungi Lampung dengan satu pertimbangan bahwa kota ini punya potensi dan keunikan. Sebagai sebuah kelompok budaya Lampung hadir cukup kuat di Indonesia, dengan bahasa, aksara, adat istiadat dan seni tradisinya, seperti kain tapis yang menjadi inspirasi tema pameran ketika itu, tajuk pameran adalah “Menapis Rupa Merajut Budaya”. Pada tahun 2016 FSR ISI Yogyakarta mengunjungi Denpasar dengan tajuk pameran “Prama Shanti Budaya” kami ingin menyapa serta berdialog dengan para seniman, pemerhati seni dan masyarakat Denpasar dan Bali pada umumnya tentang pendidikan tinggi seni rupa dan desain yang kami jalankan selama ini.



Gambar 8. Pameran Seni Rupa dan Diseminasi, Lampung 2015



Gambar 9. Kegiatan Pameran Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di Bali dan Batam

Kemudian pada tahun 2017 Pameran di Kota Batam dengan judul “Menyapa Seni Rupa di Ujung Negeri”. Batam yang terbayangan sungguh sangat menarik, sebuah kota di ujung negeri Indonesia. Kota yang karena lokasinya menjadi kaya secara ekonomi, sosial, politik dan budaya dan kaya kesempatan, kota yang mempunyai sejuta potensi. Untuk itulah FSR ISI Yogyakarta datang menyapa seni rupa Batam. Pada masa kini seni budaya atau secara lebih spesifik seni rupa, kriya dan desain menjadi faktor yang semakin

mewarnai kehidupan dan menentukan keberhasilan masyarakat kota. Selain sebagai kekuatan industri kreatif, hal lain yang ingin saya garis bawahi adalah, bahwa dengan aspek seni budaya yang kuat, sebuah kota atau kelompok masyarakat tidak hanya dapat menggali pendapatan ekonomi saja, tetapi juga dapat mempertahankan serta mengembangkan seni budaya lokalnya dari serbuan dan penaklukan oleh budaya asing. Pemikiran inilah yang kami tawarkan ke kota Batam.

Kegiatan akademik lain yang telah dilakukan secara rutin tiap tahun adalah seminar Akademik FSR ISI Yogyakarta. tujuan yang melandasi seminar adalah masalah produksi, distribusi dan konsumsi pengetahuan (seni). Isu ini penting dan perlu diperhatikan mengingat kedudukan dan fungsi kita sebagai lembaga pendidikan tinggi seni. Tridharma pendidikan tinggi dan kegiatan-kegiatan berkesenian yang lain, termasuk seminar harus terus hidup dan dikembangkan di FSR ISI Yogyakarta, sehingga daur hidup produksi – distribusi – konsumsi pengetahuan (seni) terpelihara, dengannya kami berharap dapat membangun (dalam istilah Doed Joesoef) komunitas Ilmu pengetahuan dan seni, sehingga bidang ini menjadi subur, dan produktif serta menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Pada tahun 2014 seminar akademik mengangkat tajuk cukup panjang “Pengalaman Resepsi atas Model Struktural, Kultural dan Strukturasi”, dengan pembicara dari luar lembaga adalah Prof. Nizam Ph.D., Prof. Dr. Faruk HT. dan Eko Nugroho, S.Sn., di samping pembicara-pembicara dari dalam lembaga. Seminar pada tahun itu untuk menjawab kegelisahan atas cepat dan dinamisnya perkembangan di dunia wacana serta praktik seni dan desain yang terjadi di masyarakat. Selama ini kampus merasa belum dapat mengimbangi hal tersebut dengan baik (dalam memberikan pembimbingan dan pengajaran), namun di sisi lain sering kali juga dikejutkan bahwa beberapa alumni telah berprestasi secara luar biasa di luar sana. Seminar ini mencoba membahas apa yang sebetulnya terjadi di luar sana, dan bagaimana sebaiknya kita (PT) mengantisipasinya agar dapat memberikan model pendidikan yang lebih sesuai. Tahun 2015 Ibu Betty dan Teguh Ostenrik menjadi pembicara tamu pada berseminar dan mendiskusikan topik “Laku Kreatif dan Budaya Akademik”. Sedangkan pada tahun 2016 tema yang diangkat adalah Seni Rupa, Desain, dan Sejarah, dengan satu pembicara tamu Bapak Hanny Kardinata, yaitu penulis buku “Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Dunia”.

Tahun 2017, FSR ISI Yogyakarta meluncurkan simposium internasional ARCADESA #1, merupakan symposium pertama yang menyatukan Seni Murni, Kriya dan Desain. Topik yang dibicarakan kali ini adalah industri kreatif, sebuah topik yang cukup lentur dan dapat merengkuh semua sisi dari seni murni, kriya dan desain. Saat ini industri kreatif tumbuh menjadi sektor yang semakin diperhitungkan dalam mengembangkan ekonomi nasional di negara-negara

ASEAN. Symposium internasional dalam lingkup Asia Tenggara menjadi penting untuk dilakukan agar kita semua dapat mengetahui perkembangan apa yang telah terjadi dengan industri kreatif di kawasan ini. Perlu pula disampaikan di sini bahwa beberapa hari sebelumnya dalam kesempatan KTT ASEAN 2017 di Manila, Presiden RI Joko Widodo menyatakan bahwa setelah ASEAN berhasil menciptakan ekosistem yang stabil, damai dan sejahtera pada 50 tahun perjalannya yang telah lalu, maka tantangan ASEAN ke depan dalam menghadapi globalisasi adalah menjadikan ASEAN komunitas yang responsif di bidang politik dan ekonomi. Tentu industri kreatif lebih terkait ke bidang ekonominya, oleh Presiden RI diharapkan ASEAN dapat lebih cepat, responsif, dan terbuka dalam menghadapi perkembangan ekonomi (dan politik) global.



Gambar 10. Simposium Internasional ARCADESA #1 2017

Seminar akademik pada tahun 2018 mengangkat tema dan tajuk “Reaktualisasi Seni Tradisi di Era Milenial”. Seminar ini menghadirkan 3 pembicara tamu, yaitu Kris Budiman, Lulu Luthfi Labibi, Abdul Syukur, S.Sn., MA. Sungguh bahwa saat ini kita sudah memasuki era milenial, era di mana *the great shifting* terjadi karena dorongan revolusi digital yang telah memasuki semua sisi kehidupan manusia. Bahwa revolusi digital dapat terjadi karena hadirnya *mobile internet*, *cloud computing*, *internet of things (IoT)* dan *big data*. Untuk saat ini hampir semua kegiatan hidup manusia baik itu mendengarkan musik, menonton film, perdagangan umum, mainan / game, politik, kuliner bahkan sampai dengan perjodohan sudah masuk dalam dunia digital.

Hal yang paling penting dari semua itu generasi milenial. Merekalah yang menjadi aktor utama. Generasi ini menjadi incaran dan buruan para

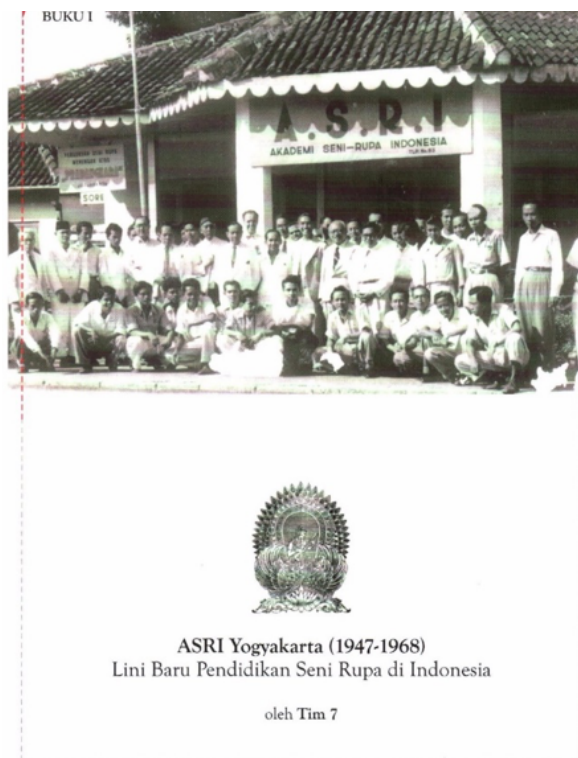
pelaku ekonomi maupun politik karena potensinya yang luar biasa, untuk mendatangkan keuntungan ekonomi maupun kekuatan politik. Pertanyaannya kemudian apakah generasi milenial ini juga menjadi kekuatan yang dapat menggerakkan perubahan di dunia seni rupa, desain dan kriya. Pada kesempatan seminar kali ini generasi millennial dan/atau era milenial dicoba dihadapkan dengan seni tradisi, yang *nota bene* berasal dari masa lalu. Bagaimanakah para pelaku budaya, seniman, desainer dan krayawan melakukan reaktualisasi seni tradisi dan kemudian menciptakan kembali menjadi karya baru yang dapat dipakai dan dinikmati oleh para generasi millennial, dan tentunya juga bagaimana fenomena tersebut dilihat oleh para pengamat budaya.



Gambar 11. Seminar Akademik Tahun 2018

Catatan lain yang perlu ditambahkan pada kegiatan akademik ini adalah *soft launching* buku *Lini Baru Pendidikan Seni Rupa di Indonesia*. Satu bagian dari trilogi buku sejarah lembaga pendidikan tinggi ini, mulai dari ASRI, STSRI "ASRI", dan FSR ISI Yogyakarta, pada Harlah ASRI ke-67 tahun 2017. Pada peluncuran ini disampaikan bahwa sejarah selalu mengasyikan untuk dibaca dan diresapi, karena ia penuh dengan untaian pembelajaran positif maupun negatif yang baik bagi jiwa. Dari ASRI tahun 1950 sampai FSR ISI Yogyakarta tahun 2017, adalah sebuah perjalanan panjang berisi percakapan yang akrab maupun pergulatan yang sengit untuk menemukan persamaan, perbedaan, kebaruan dan pembaharuan gagasan dalam kerangka mengkonsumsi dan memproduksi seni dan ilmu pengetahuan. Sebagai lembaga pendidikan tinggi

seni rupa dan desain, di satu pihak usaha-usaha yang kami lakukan saat ini, mendidik orang-orang muda, dapat dilihat sebagai, sebuah upaya membuka dunia, sebuah cara membentangkan horizon pengharapan bagi generasi muda. Akan tetapi, proyeksi ke masa depan itu hanya dimungkinkan dalam kondisi di mana kita sebagai lembaga harus menoleh ke masa lalu, kalau perlu berjalan ke belakang, melakukan napak tilas, sebagai cara menemukan titik berangkat. Buku dan pameran ini sebagai cara untuk menemukan titik berangkat, ketika itu. Serta menemukan kembali prestasi-prestasi yang pernah kita capai, monumen-monumen yang telah didirikan, bendera-bendera yang pernah dikibarkan oleh para *founding father*, para dosen dan para alumni: seniman, kriyawan dan desainer. Pembacaan lewat sejarah juga dapat dipakai untuk mengenali kesalahan dan kesedihan yang pernah dilakukan dan alami. Melihat luka dan parut yang pernah tertoreh di badan kita. Dengan memaknai sisi positif dan negatif sejarah lembaga kita yang telah lalu, mudah-mudahan ke depan kita dapat membangun mimpi dan cita-cita, serta proyeksi yang lebih optimis dan cerah, dan kemudian secara bersama-sama berusaha sekuat tenaga untuk meraihnya.



Gambar 12. Buku "Lini Baru Pendidikan Seni Rupa di Indonesia"

Bidang Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Tahun 2014 - 2018 prestasi di bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di FSR ISI Yogyakarta relatif stabil atau misalnya ada naik turun tidak begitu banyak. Sudah hampir satu dekade ini beberapa tenaga dosen FSR ISI Yogyakarta telah berhasil mendapatkan dana penelitian dari beberapa skema seperti Hibah Bersaing, Stranas dan MP3EI yang bersifat nasional dan beberapa dosen mendapatkan dana penelitian dari anggaran ISI Yogyakarta yang berjenis penelitian Mandiri maupun Latihan. Masih perlu dicatat bahwa sebagian besar peneliti mendapatkan dana dari pembiayaan lembaga sendiri, yaitu ISI Yogyakarta.

Secara ringkas dapat disampaikan bahwa dari tahun 2014 - 2018 jumlah judul penelitian adalah 22 judul, 29 judul, 46 judul, 40 judul dan tahun 2018 menurun ke 25 judul. Penelitian yang dilakukan dosen perorangan dan kelompok serta melibatkan mahasiswa, pada tahun 2014 penelitian dilakukan oleh 34 orang, kemudian berturut-turut 35 orang, 58 orang, 49 orang, dan tahun 2018 menurun lagi ke 35 orang. Untuk jumlah dosen yang terlibat dalam penelitian sudah masuk dalam standard minimal yaitu 30 % dari jumlah dosen yang ada di FSR ISI Yogyakarta. Sedangkan untuk jumlah dana yang dilaksanakan dalam penelitian adalah 1.112 juta (2014), 811 juta (2015), 1.567 juta (2016), 1.629 juta (2017), dan 1.466 juta (2018). Ke depan bidang penelitian ini harus tetap di dorong terus karena pemerintah dalam hal ini Kementrian Ristek dan Dikti masih selalu menegaskan perlunya riset dan hiliirisasi hasil riset sebagai pilar utama pembangunan kebudayaan masyarakat secara luas, demi mencapai kemajuan, kemakmuran, dan kesejahteraan bangsa Indonesia.

Pengabdian Kepada Masyarakat

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) telah dilakukan secara rutin oleh dosen dan mahasiswa FSR ISI Yogyakarta, dalam praktik selama ini PkM dikelola secara langsung oleh LPPM ISI Yogyakarta. Fakultas dalam hal ini hanya memfasilitasi dosen dan mahasiswa untuk dapat melakukan kegiatan tersebut secara baik dan lancar. Ada beberapa skema bentuk kegiatan PkM yaitu penyuluhan reguler, beberapa hibah dan kerjasama dari mitra industri atau Pemda, dan program khusus P3 Wilsen (Program Pembinaan dan Pengembangan Wilayah Seni).

Bila melihat pada besaran dana PkM yang telah dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa selama 3 tahun terakhir adalah sebagai berikut, tahun 2015 terdapat 26 kegiatan dengan dana sebesar 484 juta rupiah, pada tahun 2016 jumlah kegiatan 23 dengan jumlah dana sebesar 329 juta rupiah, dan

tahun 2017 terdapat 30 kegiatan dengan dana 238,5 juta rupiah. Membaca data tersebut tampak ada penurunan jumlah dana, namun jumlah kegiatan menjadi lebih banyak. Untuk ke depan FSR ISI Yogyakarta masih tetap akan konsisten ikut serta dalam menyelenggarakan PkM ini, dan mendorong para dosen dan mahasiswa untuk lebih produktif, efisien dan tepat sasaran dalam menjalankan program PkM ini.

Bidang Kemahasiswaan

Mahasiswa dalam mengikuti pendidikan di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta selain melakukan proses belajar mengajar (kurikuler) juga dapat menggabungkan diri dengan kegiatan ekstra kurikuler dan non kurikuler yang dikelola oleh Bidang Tiga. Secara kelembagaan ada 3 jenis unit lembaga kemahasiswaan, yaitu Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) berada di tingkat Fakultas, Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) berada di tingkat Jurusan, dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang jumlahnya bervariasi sesuai dengan minat kegiatannya. Beberapa kegiatan BEM dan HMJ yang berada dalam koordinasi bidang III adalah; LKMM, Program Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan, Seminar Nasional Mahasiswa Seni Rupa, Workshop Mahasiswa di 7 Prodi, Liga ASRI, Pendidikan Karakter dan *Out Bound* untuk pengurus HMJ, serta Pameran Mahasiswa Seni Rupa *Green Collaboration*. Semua kegiatan tadi diselenggarakan secara rutin tiap tahun.

Program kegiatan mahasiswa yang diunggulkan di FSR ISI Yogyakarta adalah *Green Collaboration*, yang pada intinya adalah pameran yang diselenggarakan oleh dan diperuntukkan bagi mahasiswa. *Green Collaboration* dimaksudkan untuk mengembangkan tema berkarya yang mengacu pada isu yang akan terus aktual yaitu lingkungan hidup dan masalah-masalah yang ada di dalamnya, *Green*, sebagai obyek berkarya. Sedangkan *Collaboration* dimaksudkan bahwa karya tersebut dibuat secara berkelompok oleh mahasiswa yang berasal dari satu Prodi maupun gabungan dari beberapa Prodi.

Selain kegiatan tersebut di atas mahasiswa FSR ISI Yogyakarta juga banyak berkegiatan di luar kampus baik yang sifatnya kompetisi ataupun pengabdian sosial. Beberapa prestasi yang menonjol dari kegiatan para mahasiswa dapat kami sampaikan sebagai berikut:

NO	NAMA	NIM	PRODI	PPRESTASI	TAH UN
1.	Seno Wahyu Sampurno	161 2678 021	Seni Murni	Juara Umum, Most Promising Artist Of The Year, Emerging Artist Category, UOB Painting of the Year Award	2018

2.	Alif Edi Irawan	141 2457 021	Seni Murni	Juara III, Bronze Emerging Artist Caategory UOB Painting of the Year Award	2018
3.	Ni Kade Sri Erayanti	131 1710 022	Kriya Seni	Lomba Rancang Busana Batik Tomini 2015, dalam rangka Sail Tomini 2015, di PArigi Moutong, Sulawesi Tengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Juara II Tingkat Nasional)	2015
4.	Lathifah Hamidah	161 1972 022	Kriya Seni	Delegatee of Gogo Pyeanchang Eatos Global Exchange Program Grantee Of Djarum Beasiswa Plus Djarum Foundation	2018
5.	Puji Lestari	140 0039 025	D3 Batik dan Fashion	Karya Terpilih Pameran Desain Produk Batik Project, Kerja sama Jurusan Kriya ISI Yogyakarta dengan Joshibi University, Tokyo Jepang, 21-25 Maret 2014 (Tingkat Internasional)	2014
6.	Vincentia Tunjung Sari	130 0026 025	D3 Batik dan Fashion	Karya Terpilih Pameran Desain Batik Project, Kerja sama Jurusan Kriya Seni ISI Yogyakarta dengan Joshibi University, Tokyo Jepang, 21-25 Maret 2014 (Tingkat Internasional)	2014
7.	Hasbie Alfie	131 1890 023	Desain Interior	Finalis Bravacasa Design Contest 2015 (Tingkat Nasional)	2015
8.	Maulana Malik Firdausy	131 0069 123	Desain Interior	Finalis Bravacasa Design Contest 2015 (Tingkat Nasional) Finalis Showcase Indonesia Designer, IFEX 2016 (Tingkat Nasional)	2015 2016
9.	Ratna Bulan Triani	151 0138 123	Desain Interior	Finalis 10 Besar Casa Design	2018
10.	Shafa Aesah	141 0103 0123	Desain Interior	Finalis 10 Besar Casa Design	2018
11.	Humrotin	101 20743 024	Deskomvis	Juara I Lomba Logo PON XIX di Jawa Barat, 8 Maret 2014 (Tingkat Nasional)	2014
12.	Iwan Suastika	111 2166 024	Deskomvis	Silver Award, UOB Painting of The Year 2014 (Tingkat Nasional)	2014
13.	Cahyono Hendri Susilo	111 2178 024	Deskomvis	Juara II, Lomba Poster KPK Kategori Product Ambience Versi Pelajar, 9 Desember 2014 (Tingkat Nasional)	2014
14.	Anisa Novia Andari	131 2267 024	Deskomvis	Third Silver Winner, Kompetisi Komik Indonesia (Tingkat Nasional)	2014
15.	Nanang Khoirun S.	131 2274 024	Deskomvis	Third Silver Winner, Kompetisi Komik Indonesia (Tingkat Nasional)	
16.	Bayu Santosa	131 0076 124	Deskomvis	Juara I, Lomba Desain Alternatif Album Maroon 5, (Tingkat Internasional)	2014
17.	Anggi Yanuariska	111 2142 024	Deskomvis	Character Designer, Proyek Kampung Story (Tingkat nasional)	2014
18.	Slamet Wibowo	121 0046 124	Deskomvis	Juara I, Lomba Creative Festival, Kategori Desain Grafis (Poster dan Kartu) Pinasthika 2016 (Tingkat Nasional)	2016

19	Dellana Ariepta	121 0037 124	Deskomvis	Finalis, Jakarta Souvenir Design Award FJK 2016 (Tingkat Nasional)	2016
20.	Wikan Narendra Bawono	141 0092 124	Deskomvis	Juara III, line Creative Contest (Tingkat Nasional)	2016
21.	Andika Jauharul Ma'arif	171 17	Desain Produk	Juara Umum Lomba Pakajing Coklat Monggo Juara Lomba Desain Poster HUT Partai Nasdem	2018
22.	Rizky Kurnia Rahma	181 0123 027	Desain Produk	Juara II, Lomba Pakajing Coklat Monggo	2018
23.	Grace Sarah Pasaribu	181 0107 027	Desain Produk	Juara Favorit Pakajing Coklat Monggo	2018

Sumber Daya Manusia

Pada tahun 2017 dapat dikatakan bahwa semua dosen di lingkungan FSR ISI Yogyakarta telah menyandang gelar S2, dan hampir semuanya telah memperoleh sertifikat dosen (Serdos). Masih ada beberapa dosen yang belum mendapat Serdos, dengan alasan karena baru saja kembali studi atau masih CPNS. Sejalan dengan naiknya tunjangan untuk dosen dan tenaga kependidikan maka sejak tahun 2014 pemerintah menerapkan peraturan baru tentang SKP (Standar Penilaian Kinerja). Peraturan tentang penilaian kinerja ini pada awalnya cukup rumit dan membutuhkan perhatian serius untuk mulai menjalankannya yaitu mengisi form-form rencana kerja dan laporan pelaksanaannya. Untuk saat ini karena sudah rutin maka seluruh dosen dan tenaga kependidikan sudah dapat melaksanakannya.

Perlu disampaikan pada laporan ini bahwa hal yang paling krusial dalam pengembangan SDM di perguruan tinggi adalah dosen. Jumlah dosen saat ini, tahun 2019, di FSR ISI Yogyakarta adalah 103, angka ini berkurang sebanyak 13 orang bila dibandingkan dengan data tahun 2014 yang berjumlah 116. Tahun 2017 saja jumlah dosen berkurang mencapai rekor baru, yaitu 10 orang (2 orang pensiun, 3 orang pensiun dini dan 5 orang degradasi sementara menjadi tenaga kependidikan), untuk saat ini rasio dosen dan mahasiswa adalah $103 : 2.119 = 20,57$ rasio yang sebenarnya masih masuk akal, tetapi cukup mengkhawatirkan. Situasi ini menjadi semakin mengkhawatirkan bila dilihat dalam kepangkatan dan pendidikan dosen, pendek kata FSR ISI Yogyakarta dalam kondisi kekurangan dosen dengan kualifikasi Lektor Kepala, atau yang berpendidikan S-3 dan Profesor. Untuk saat ini kami hanya mempunyai 2 Profesor dan 11 Doktor, sedang angka minimalnya sebetulnya 20 Profesor dan/atau Doktor.

Mengapa begitu khawatir dengan situasi ini? Hal tersebut menjadi penting untuk dipikirkan karena terkait dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat luas. Saat ini teknologi (TI) yang tumbuh secara cepat, demikian pula dengan praktik bisnis dan model bisnisnya, perkembangan demografi dan *attitude* di dunia kerja (munculnya generasi Z), semua aspek ini berubah dan bergerak secara sangat cepat. Semua tadi kemudian memunculkan apa yang disebut sebagai fenomena *phygital* (*physical and digital*) dan disrupsi.

Apakah disrupsi di dunia pendidikan akan terjadi? Disrupsi tidak pandang bulu, dia dapat memasuki semua aspek dalam kehidupan masyarakat, pemerintahan, olahraga, pendidikan dan lain-lain. Dikatakan oleh Rhenal Kasali bahwa pendidikan tinggi Indonesia pada umumnya kondisinya kurang inovasi dalam banyak hal, program studi dan fakultasnya itu-itu saja, mata kuliah dan materi yang diajarkan dari waktu ke waktu tak banyak berubah, tak ada yang baru. Pengajarnya hanya berasal dari situ-situ saja, dengan jenjang karir yang protektif, kurang kompetitif, sehingga kurang merangsang daya inovasi. Sementara disrupsi pendidikan dapat terjadi melalui terbukanya jasa-jasa pendidikan *on demand*, *open source*, aplikasi pendidikan yang *mobile* dan *responsive*, kurikulum yang *tailor made*, layanan konten tanpa batas, *platform* pendidikan kolaboratif, kursus dan materi gratis secara *on line*.

Dengan semakin canggihnya teknologi informasi yang diterapkan dalam menjalankan pendidikan di PT bisa jadi akan dapat mengurangi kebutuhan dosen dan tenaga kependidikan, namun begitu jumlah SDM yang menjadi lebih sedikit ini harus diimbangi dengan kemampuan menggunakan TI yang handal dan mahir. Oleh karena itu tantangan FSR ISI ke depan adalah



Gambar 14. Prestasi Mahasiswa pada Ajang Lomba Logo

meningkatkan kemampuan pengelolaan informasi teknologi oleh Dosen dan



Gambar 13. Prestasi-Prestasi Mahasiswa

Tenaga Kependidikan dan menguatkan sistem informasi dan teknologi diterapkan di lembaga ini.

Bidang Sarana dan Prasarana

Pembangunan prasarana bahwa sejak tahun 2014 - 2018 belum ada pembangunan gedung baru yang dapat dilaporkan. Selama 5 tahun terakhir kegiatan pembangunan prasarana masih terbatas pada melakukan renovasi gedung-gedung seperti Gedung Dekanat, Gedung Aji Yasa dan renovasi ruang-ruang yang terdapat di prodi-prodi. Selain hal itu untuk sarana ada beberapa pengadaan furnitur kantor dan peralatan pendidikan untuk Jurusan dan Prodi. Pengadaan pembelian komputer untuk laboratorium desain, mesin *lasser cutting* untuk Seni Murni dan Seni Kriya, pengadaan 3D printer untuk Jurusan Desain. Untuk ke depannya sedang dirancang sistem *sharing facilities*, yaitu bagaimana mengintegrasikan sarana studio dan laboratorium yang dipunyai agar dapat dikoordinasikan di tingkat fakultas, sehingga peralatan-peralatan yang canggih tersebut dapat dipakai secara bersama oleh mahasiswa

dari seluruh prodi yang berada di FSR ISI Yogyakarta. Pimpinan Fakultas berharap bahwa pengadaan peralatan pendidikan yang baru tersebut akan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan atmosfer akademik serta secara keseluruhan meningkatkan produktivitas dan mutu pendidikan khususnya dan riset serta PkM di FSR ISI Yogyakarta.

Bidang Kerjasama

Bidang kerjasama internasional pun tidak ketinggalan dilakukan. Saat ini FSR ISI Yogyakarta telah melakukan kerjasama yang intensif dalam bentuk pameran, workshop, seminar dan *credits transfer*, dengan beberapa institusi internasional. Secara rinci dapat disebutkan di sini:

Eszterházy Károly University Hongaria, lembaga ini menjalin kontak pertama tahun 2010 an, dengan saling mengunjungi dan mengadakan pameran secara bergantian dari FSR ISI Yogyakarta mengadakan pameran di Eger dan sebaliknya Eszterházy Károly University mengadakan pameran di Yogyakarta. Kemudian dilanjutkan dengan pengiriman dosen maupun mahasiswa untuk ikut dalam seminar dan residensi. Pada akhirnya pada tahun 2016 Eszterházy Károly University dengan FSR ISI Yogyakarta, dengan didukung skema pembiayaan dari Erasmus ++, menjalankan program *credits transfer* bagi mahasiswa di Jurusan Seni Murni. Sampai saat ini sudah ada tiga angkatan yang menjalankan *credits transfer* ini, yaitu tahun 2016, 2017, dan 2018. Program biasanya dijalankan pada bulan september sampai dengan Desember, untuk masa 3 sampai 4 bulan.

Hochschule Hannover (HsH), mulai kontak tahun 2011 kemudian tahun 2012 menandatangani MOU, dan tahun 2013 sampai dengan sekarang rutin setiap tahun mengunjungi FSR ISI Yogyakarta dan menyelenggarakan workshop *Design Thinking*. Workshop yang biasanya berlangsung selama 7 - 10 hari kerja, workshop ini diikuti oleh mahasiswa dari HsH dan FSR ISI Yogyakarta, serta peserta tamu dari beberapa universitas di Yogyakarta, Bandung dan Jakarta, bahkan pada tahun 2018 kemarin diikuti oleh mahasiswa dan dosen dari Silpakorn University Bangkok Thailand. Selain workshop ini sejak tahun 2018 ada program *Teacher exchange* dengan pembiayaan dari UE. Sudah ada 9 dosen dari FSR ISI Yogyakarta yang dikirim ke HsH, dalam dua kelompok yang berangkat Oktober 2018 dan Maret 2019. Para dosen dari FSR ISI Yogyakarta memberikan *lecture* dan workshop kepada para mahasiswa Desain di HsH Jerman.

UiTM Syah Alam Malaysia. Bersama UiTM terbentuk kerjasama saling mengunjungi dan mengadakan pameran. Selain itu terjadi pengiriman dosen dari FSR ISI Yogyakarta sebagai *external examiner* di Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Syah Alam, Malaysia. Kerjasama internasional yang lain adalah



Gambar 15. Workshop Design Thinking

dengan Thailand: Silpakorn University Bangkok, Srinakarinwirot, Jerman: Hochschule Ulm, dan Taiwan Tainan National University of Arts, Osaka Kyoku Tokyo, Kyoto University of Arts, Tokyo University of Arts, Perancis: The Superior of Art School of Pyrenees (ESAP) dan Amerika: Miami Dade Collage di Florida.



Gambar 16. Student Exchange di Seni Murni

Penutup

Pada tahun 2019 ini telah 35 tahun Fakultas Seni Rupa menjadi bagian dari ISI Yogyakarta. Prestasi dan capaian yang telah diraih merupakan hasil kerja bersama dari seluruh dosen, tenaga kependidikan, mahasiswa dan pimpinan Fakultas, penghargaan yang tinggi dan ucapan terimakasih yang tulus disampaikan kepada semua pihak yang telah bekerja keras dan memberikan komitmen serta mengabdikan diri pada FSR ISI Yogyakarta. Sebagai penutup disampaikan bahwa, banyak orang mengatakan hidup tidak akan lebih baik dengan kebetulan saja, dan banyak pemimpin mengatakan bahwa hidup akan lebih baik dengan perubahan, lebih-lebih perubahan yang terencana.

Jer basuki mawa bea, setiap perubahan membutuhkan pengorbanan, baik itu dalam bentuk keuangan, waktu, tenaga ataupun pikiran dan kreativitas. Diharapkan para penerus kepemimpinan di fakultas serta sivitas akademika FSR ISI Yogyakarta pada umumnya mampu melihat horison-horison baru di depan serta membuka kemungkinan-kemungkinan jalan ke mana FSR ISI Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan tinggi seni rupa dan desain dapat dan akan melangkah.

Tabel 1. Kegiatan Penelitian periode

No.	Nama Program Studi	Jumlah Judul Kegiatan Pelayanan/ Pengabdian kepada Masyarakat			Total Dana		
					Kegiatan Pelayanan/ Pengabdian kepada Masyarakat (juta Rp)		
1		TS-2	TS-1	TS	TS-2	TS-1	TS
2	Seni Rupa Murni	1	5	1	28	84	25
3	Kriya Seni	18	14	21	379.5	201	135
4	Desain Interior	-	-	1	-	-	3.5
5	Desain Komunikasi Visual	4	-	2	47.5	-	5
6	Batik dan Fashion	-	-	-	-	-	-
7	Tata Kelola Seni	-	-	-	-	-	-
8	Desain Produk	3	4	5	29	44	50
	Total	26	23	30	484	329	238.5

Tabel 2. Animo Pendaftar

PRODI-TAHUN	2014	2015	2016	2017	2018
Seni Rupa Murni	339	315	381	494	678
Kriya Seni	122	163	209	225	288
Desain Interior	351	511	676	897	1359
DKV	860	965	1140	2064	2639
Batik Fashion	43	79	144	100	67
Tata Kelola Seni	39	55	55	64	139
Desain Produk	0	188	241	277	420
TOTAL	1754	2276	2846	4121	5590



Gambar 17. Kunjungan Prof. Dr. Yamaguchi dari Jepang



Gambar 18. Delegasi Prodi DKV di Silpakorn Univ.Thailand, Desember 2018

Tabel 3. Jumlah Mahasiswa Baru Periode Angkatan 2014-2018

PRODI- ANGKATAN	2014	2015	2016	2017	2018
Seni Rupa Murni	93	80	88	104	100
Kriya Seni	68	80	58	67	63
Desain Interior	83	90	93	86	86
DKV	80	96	90	91	86
Batik Fashion	19	24	36	27	23
Tata Kelola Seni	38	28	27	34	35
Desain Produk		29	32	37	35
TOTAL	389	439	445	458	438

Tabel 4. Rerata IPK Lulusan Periode 2014-2018 Angkatan 2014-2018

PRODI- ANGKATAN	2014	2015	2016	2017	2018
Seni Rupa Murni	3.29	3.34	3.42	3.30	3.28
Kriya Seni	3.32	3.07	3.28	3.29	3.26
Desain Interior	3.24	3.28	3.18	3.40	3.28
DKV	3.29	3.28	3.31	3.25	3.28
Batik Fashion			3.69	3.71	3.45
Tata Kelola Seni					3.60
Desain Produk					

Tabel 6. Rerata Masa Studi Lulusan Periode 2014-2018

PRODI- ANGKATAN	2014	2015	2016	2017	2018
Seni Rupa Murni	5.96	5.73	5.39	5.89	6.02
Kriya Seni	4.55	5.55	4.75	4.92	4.85
Desain Interior	4.64	4.43	5.38	3.51	4.56
DKV	5.35	5.42	5.38	5.21	5.70
Batik Fashion			3.00	4.79	3.20
Tata Kelola Seni				3.07	4.00
Desain Produk					

MARSUDI, S.KAR., M.HUM.
PAMUNGKAS WAHYU SETIYANTO, M.SN.
DEDDY SETYAWAN, M.SN.
MUHAMMAD FAJAR APRIYANTO, M.SN.
DR. IRWANDI, M.SN.
AGNES WIDYASMORO, S.SN., M.A.
TANTO HARTOKO, M.SN.
ZULISIH MARYANI, MA.
Tim Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM PRESTASI & PERKEMBANGANNYA

Sejarah

Berdiri sejak tahun 1994, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta termasuk salah satu pelopor dalam menyelenggarakan pendidikan tinggi bidang seni media rekam di Indonesia. Pada awal berdirinya, FSMR memiliki dua jurusan dengan dua program studi, yaitu Jurusan Fotografi dengan Program Studi S-1 Fotografi dan Jurusan Televisi dengan Program Studi S-1 Televisi. Sejalan dengan semangat untuk mengembangkan ilmu seni media rekam di Indonesia, pada tahun 2012 FSMR mendirikan program studi baru dengan program diploma, yaitu Program Studi D-3 Animasi yang berada di bawah Jurusan Televisi. Dengan demikian, FSMR memiliki dua jurusan dengan tiga program studi, yaitu Jurusan Fotografi dengan Program Studi S-1 Fotografi, Jurusan Televisi dengan Program Studi S-1 Film dan Televisi serta Program Studi D-3 Animasi.

Dalam perkembangannya FSMR mendapatkan apresiasi yang cukup baik dari masyarakat dengan semakin bertambahnya animo pendaftar calon mahasiswa baru dari tahun ke tahun. Proses seleksi yang dilaksanakan tidak hanya secara mandiri, namun dalam dua tahun terakhir telah mengikuti proses SNMPTN, SBMPTN, dan Jalur Mandiri. Bahkan animo pendaftar untuk Program

Studi Fotografi serta Program Studi Film dan Televisi menempati lima besar dalam penerimaan mahasiswa di ISI Yogyakarta, dan animo terbesar di Indonesia dalam bidang seni media rekam.

Pada tahun 2012 Program Studi Film dan Televisi berdasarkan keputusan Menteri juga melaksanakan kelas tambahan untuk Program Studi di Luar Kampus Utama (PSDKU) ISBI Kaltim yang dilaksanakan terpadu di kampus ISI Yogyakarta. Mulai tahun 2016-sekarang pelaksanaan PSDKU Rintisan ISBI Kaltim dilaksanakan di Tenggarong, Kalimantan Timur.

Bidang Pendidikan

Proses akademik di FSMR berjalan dinamis. Program-program studi yang ada di FSMR selalu mengikuti perkembangan keilmuan seni media rekam serta secara periodik juga melakukan evaluasi kurikulum. Dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini program-program studi di FSMR menguatkan kurikulum pembelajaran berdasarkan KKNl, khusus di Program Studi D-3 Animasi yang merupakan jalur pendidikan vokasi sudah mulai merancang pendidikan vokasi dengan basis *Multi Entry Multi Exit* (MEME). Penyesuaian ini merupakan upaya untuk menyesuaikan dengan dunia kerja dan menambah kuatnya daya saing kompetensi lulusan di bidang seni media rekam.

Sebagai upaya untuk mengembangkan ilmu seni media rekam, FSMR sudah sejak 2005 merintis penerbitan jurnal ilmiah di bidang seni media rekam, yaitu *Rekam: Jurnal Fotografi Televisi*. Jurnal ini dikelola secara intensif dan secara teratur terbit setiap bulan April dan Oktober Baru sekitar 2010. Pengelolaan jurnal yang intensif membawa jurnal ini pada tahun 2016 mampu mendapatkan akreditasi B dengan nomor 36a/E/KPT/2016 tanggal 23 Mei 2016 atau Sinta 2 dengan nomor 30/E/KPT/2018 tanggal 24 Oktober 2018. Setelah terakreditasi, selanjutnya fakultas mendorong untuk penerbitan jurnal-jurnal seni media rekam yang berbasis pada keilmuan di tingkat program studi, yaitu *Jurnal Specta* (Program Studi Fotografi), *Jurnal Sense* (Program Studi Televisi), dan *Jurnal JAGS* (Program Studi Animasi).

Berkaitan dengan proses akademik FSMR dalam penyelenggaraan pembelajaran telah dilengkapi Sistem Informasi Mahasiswa Berbasis *Open-Source Linux* (SIMBOX) sejak tahun 2007. Simbox merupakan sistem informasi akademik mahasiswa yang berbasis pangkalan data untuk kelancaran kegiatan akademik seperti pembimbingan akademik, presensi perkuliahan, penilaian, hingga pengarsipan. Sistem ini telah menjadi pelopor Sistem Informasi Akademik (SIK) yang digunakan ISI Yogyakarta hingga saat ini.

Sebagai upaya untuk lebih meningkatkan kualitas keilmuan dan pembelajaran seni media rekam FSMR, selain meningkatkan mutu sarana-

prasarana pembelajaran, muatan atau konten pembelajaran, juga menjalin kerja sama dengan perguruan tinggi baik dari dalam maupun luar negeri. Selain itu, FSMR juga menjalin kerja sama dengan organisasi profesi serta instansi pemerintah. Kerja sama ini selain untuk meningkatkan program Tri Dharma perguruan tinggi, juga sekaligus sebagai upaya untuk pengembangan ilmu serta memberikan wadah dan wacana pembelajaran bagi mahasiswa sehingga diharapkan FSMR mampu menghasilkan alumni yang cukup kompetitif di bidang ilmu seni media rekam.

Kerja sama dengan perguruan tinggi luar negeri sudah dirintis sejak tahun 2012, di antaranya dengan UiTM, Eszterhazy Karoly University Hungaria, VCA Melbourne, dan RMIT. Kerja sama yang telah dilakukan adalah pengembangan bidang pendidikan dengan melakukan pertukaran karya, pameran, forum diskusi, serta rencana untuk melakukan pertukaran mahasiswa. Untuk kerja sama dengan lembaga profesi dan pemerintah antara lain Biro Pers Kepresidenan RI, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbangfilm), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Masyarakat Fotografi Indonesia (MFI), Biro Foto GFJA LKBN Antara, Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia (APFI), Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), dan Asosiasi Dosen Seni Media Rekam Indonesia (ADSMRI). Terkait kerja sama antarperguruan Tinggi di Indonesia, Program Studi Fotografi serta Program Studi Film dan Televisi adalah pelopor pendirian perkumpulan prodi bidang ilmu seni media rekam. Untuk Program Studi Fotografi adalah Asosiasi Program Studi Fotografi Indonesia (SOFIA) dan untuk Program Studi Film dan Televisi adalah Perkumpulan Program Studi Film dan Televisi (PROSFISI).

Bidang Administrasi, Umum, dan Keuangan

Berkaitan dengan proses akademik, kelancaran proses perkuliahan di FSMR didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. FSMR memiliki tiga gedung sebagai pusat kegiatan pembelajaran mahasiswa. Selain gedung sebagai sarana pembelajaran, FSMR juga memiliki galeri dengan nama Galeri Pandeng sebagai tempat untuk pameran karya seni dan ruang audiovisual mini sebagai sarana untuk penayangan karya-karya seni media rekam dan penyelenggaraan kuliah umum maupun seminar. Selain kedua fasilitas tersebut, di dalam gedung terdapat fasilitas laboratorium kamar gelap, fotografi, produksi televisi, dan komputer.

Perpustakaan fakultas menyimpan koleksi pustaka yang meliputi buku teks, buku referensi, buku pendukung, skripsi, tesis, disertasi, majalah, hasil penelitian, jurnal terakreditasi, dan lain-lain. Total koleksi yang dimiliki pada tahun 2016 adalah sejumlah 1.860 judul dengan 2.347 eksemplar; 2017 adalah

sejumlah 1.994 judul dengan 2.481 eksemplar; dan 2018 adalah sejumlah 2.032 judul dengan 2.519 eksemplar.

Sumber daya manusia adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam manajemen sebuah organisasi, baik berupa institusi maupun perusahaan. Kualitas pendidikan merupakan masalah yang tidak berdiri sendiri dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang memiliki andil besar adalah sumber daya manusia dalam pendidikan. Sumber daya manusia dalam dunia pendidikan sangatlah penting dan menjadi hal utama yang harus mendapat perhatian serius dari semua pemangku kepentingan (*stake holder*). Artinya, jika mutu pendidikan ingin ditingkatkan pada pencapaian terbaik, sumber daya manusia pun harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat menciptakan lulusan yang mempunyai kemampuan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. FSMR pada tahun 2014 mempunyai 38 tenaga edukatif dengan pendidikan S-2 dan S-3 serta 25 tenaga administratif dengan pendidikan SMU, D-3, dan S-1. Dalam perkembangan lima tahun terakhir pada tahun 2019 FSMR mempunyai 33 tenaga edukatif dan 22 berkurangnya sumber daya manusia karena mutasi ke tempat subkerja di lain fakultas dan purnatugas.

Bidang Kemahasiswaan

FSMR dalam melaksanakan dan menjalankan pendidikan akademik telah meluluskan alumni sebanyak 997 orang dan tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Profil lulusan FSMR tersebar di berbagai bidang dan profesi baik menjadi dosen, praktisi, seniman, pegawai di kementerian, maupun wirausaha di bidang masing-masing rumpun ilmu yang digelutinya. Seiring berjalannya waktu alumni FSMR menjadi mitra kampus guna memberikan jaringan informasi atau *networking* dan masukan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan di luar kampus serta relevansinya dengan kurikulum yang terus berkembang dari tahun ke tahun. Sehubungan dengan hal tersebut, pada 22 April 2017 Ikatan Keluarga Alumni FSMR (IKA FSMR) berdiri ditandai dengan adanya kongres IKA FSMR I dengan pemilihan ketua dan pengurus. Hal ini menjadi bukti bahawasanya ikatan antara kampus dan alumni begitu sinergis dan sangat kuat.

Pada zaman milenial atau disebut juga Revolusi Industri 4.0 saat ini, kecerdasan buatan dan arus digitalisasi informasi membanjiri serta terdistribusi dengan cepat ke dalam kehidupan kita. Pada era digitalisasi saat ini semua peristiwa menjadi "kekinian", karena apa yang terjadi di suatu tempat dapat diketahui oleh orang lain di tempat berbeda pada waktu yang persis sama dengan peristiwa itu terjadi ("Dei Rupa", 15 Februari 20019, *Kompas*). Dengan kondisi dan situasi demikian, mahasiswa dituntut tidak hanya mendalami

kemampuan *hard skill* (keilmuan) yang digelutinya, tetapi juga mendalami dan melaksanakan kemampuan dan pengembangan *soft skill* (kegiatan di luar keilmuannya). Bisa diartikan *hard skill* berkaitan dengan bidang ilmu yang digelutinya, sedangkan *soft skill* diartikan lebih ke karakteristik pribadi seorang mahasiswa.

Kemampuan ini dapat diperoleh para mahasiswa di kampus melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang sudah dijadwal oleh institut seperti yang sudah tercatat di kalender akademik dan berkaitan dengan unsur-unsur kurikulum. Kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan yang menguatkan/penunjang intrakurikuler seperti kunjungan Studi Orientasi Profesi (SOP), pameran/penayangan karya, dan *hunting* bersama ke lokasi sehingga kegiatan ini masih berhubungan dengan akademik, sedangkan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang tidak berdasarkan kurikulum yang dilakukan di dalam atau luar kampus, tetapi mempunyai pengaruh terhadap pembentukan kepribadian dan karakteristik mahasiswa. Kegiatan inilah yang disebut pendidikan *soft skill* yang sedang digerakkan dan diupayakan terus oleh Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Belmawa). Pendidikan *soft skill* berorientasi pada kegiatan pengembangan penalaran di luar kurikulum seperti pengembangan bakat dan minat, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan kepemimpinan, yang merupakan aspek-aspek positif dari aktivitas ekstrakurikuler yang penting untuk dimiliki setiap mahasiswa. Dengan kegiatan ini diharapkan para mahasiswa dapat menempa diri agar bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya.

Pengembangan aktivitas organisasi kemahasiswaan menjadi penting untuk diberdayakan dan dikembangkan. Kampus memberikan beberapa jalur untuk mengimplementasikan pendidikan *soft skill* seperti organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Program Mahasiswa Wirausaha (PMW), dan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).

PKM menjadi salah satu program unggulan dari Belmawa di samping yang utama adalah Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (Pimnas). Pada tahun ajaran 2017/2018 tercatat Alfendo Windy Saputra, Program Studi Film dan Televisi, PKM-Penelitian dengan judul "Dangdut Koplo Jawa Timur sebagai Upaya Pengembangan Kesenian Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pemberdayaan Masyarakat Generasi Z" dan Yuzakki Gilang Fajar Bagaskara, Program Studi Film dan Televisi, PKM-Penerapan Teknologi dengan judul "Penerapan *Visual Branding* sebagai Penunjang Pemasaran di Kampung Industri Tenun Ikat Bandar Kidul Kota Kediri", berhasil mengajukan proposal dan lolos di PKM tingkat nasional.

Hal ini tentu saja prestasi yang membanggakan bagi keluarga besar FSMR karena sebelumnya belum pernah ada yang lolos seleksi PKM di tingkat nasional. Dalam kegiatan yang lain seperti Pekan Seni Mahasiswa Nasional (Peksiminas) 2017 yang diselenggarakan di Universitas Halueleo, Kendari, Sulawesi Tenggara prestasi mahasiswa Program Studi Fotografi mendapatkan medali emas, yaitu Bonfilio Yosafat Budi Hartono lewat kategori tangkai lomba fotografi warna dengan karya berjudul "Indahnya Masyarakat Pesisir", dan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta saat itu menjadi juara umum di Peksiminas ke-13 tersebut. Bonfilio, Program Studi Fotografi juga mendapat juara I dalam lomba foto Pimnas ke-31 di Universitas Negeri Yogyakarta.



Bonfilio Yosafat Budi Hartono, Program Studi Fotografi
Juara 1 Foto Warna 2016, Pekan Seni Mahasiswa Nasional XIII di Kendari Sulawesi Tenggara

Di tingkat internasional, Gina Rahimah, Program Studi Film dan Televisi meraih juara ke-3 dalam rangka Film Making Competition "Nasir Bin Hamad Award" di Bahrain dan Brian Rayanki Program Studi Film dan Televisi berkesempatan meraih program Global Youth Leaders Exchange Program 2019 di Korea Selatan dan berkesempatan meraih program "Looking CHINA 2019 Youth Film Project Invitation Letter" di China, Shanghai.

Di tingkat lokal kegiatan Pekan Olah Raga Mahasiswa Daerah (Pomda) 2017 Ridha Mita, Program Studi Fotografi, menjadi Juara III Lomba Taekwondo Under 48 kg dan Dyna, Program Studi Fotografi, menjuarai Lomba Kempo Randori Putri kelas 48 kg dengan mendapatkan medali emas. "Berekspresi meraih prestasi" merupakan sesuatu hal yang membanggakan baik buat diri mahasiswa maupun institusi/kampus.



Ghina Rahimah, Program Studi di Film dan Televisi
Juara 3 "Film Making competition "Naser Bin Hamad Award"di Bahrain 2018

Dalam perjalanannya, bidang kemahasiswaan FSMR terus berupaya untuk meningkatkan pelayanan dan mutu kualitas kegiatan kepada para mahasiswa lewat kegiatan keorganisasian seperti BEM, HMJ, dan KKM dengan kegiatan kegiatan yang positif, seperti Sewon Screening, Pekan Fotografi Sewon, Oxygen, AFTA, Kamis Cinema, Shooter, Koppi, dan Latihan Ketrampilan Managemen Mahasiwa.



Kegiatan kokurikuler Mahasiswa Sewon Screening #4

Jurusan

1. Jurusan Fotografi

Jurusan Fotografi mempunyai satu program studi, yaitu S-1 Fotografi. Program Studi Fotografi dalam kurun waktu lima tahun terakhir terus berbenah dan mengembangkan diri dalam meningkatkan kapasitas dan citra positif di masyarakat. Tindakan nyata yang dilakukan guna berbagai peningkatan tersebut ialah dengan mengevaluasi kurikulum, meningkatkan kapasitas dosen, meningkatkan atmosfer akademik di kalangan mahasiswa dan dosen, dan mendorong terjalinnya kerja sama dengan *stakeholder* di luar kampus.

Evaluasi kurikulum di Program Studi Fotografi dilakukan dengan melakukan kaji ulang dalam capaian pembelajaran, RPS, bahan kajian kurikulum, dan standar mutu yang mengacu pada KKNI. Program Studi Fotografi sebagai Ketua *Ex-officio* SOFIA berkontribusi dalam mewarnai dan mendapat masukan dari para *stakeholder* tentang kebutuhan riil dunia kerja kreatif di bidang fotografi. Sebagai buktinya, Program Studi Fotografi sebagai ketua SOFIA terlibat aktif sebagai bagian tim perumus kaji ulang RKKNI dan SKKNI tahun 2018 (akan segera ditetapkan oleh Kemenakertrans) melalui berbagai FGD dengan para *stakeholder*: kalangan industri fotografi, praktisi, pengguna lulusan, akademisi, dan kementerian terkait.

Peningkatan kualitas staf pengajar dilakukan dengan sejumlah cara, yaitu dengan mendorong para staf pengajar berkualifikasi pendidikan S-2 untuk melanjutkan studi S-3. Hasilnya, saat ini Program Studi Fotografi memiliki 1 Guru Besar di bidang fotografi; 3 staf pengajar bergelar Doktor di bidang kajian budaya dan media, penciptaan seni, serta pengkajian seni pertunjukan dan seni rupa; serta staf pengajar dengan latar belakang pendidikan yang relevan dengan bidang seni media rekam dengan gelar Magister. Upaya lain yang dilakukan Program Studi Fotografi untuk meningkatkan kualitas para staf pengajarnya ialah dengan cara mendorong budaya penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Hal itu diwujudkan dalam bentuk penerbitan *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media* yang secara periodik menampilkan terbitan hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bersama mitra-mitra di luar kampus.

Optimalisasi jaringan kampus dan mitra, serta infrastruktur yang dimiliki kampus juga dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk meningkatkan kualitas para staf pengajar, yaitu dengan memberi kesempatan para staf pengajar untuk berperan aktif menjadi narasumber dan moderator dalam acara-acara akademis (kuliah umum dan diskusi) yang diselenggarakan bersama para mitra. Dalam ranah penciptaan seni, para staf pengajar didorong untuk mengikuti pameran-pameran yang dilaksanakan di kampus dan pameran-pameran di manca negara, baik sebagai peserta undangan maupun pameran bersama, di

antaranya di kampus Victoria College of Arts Australia; Canberra Institute of Technology, Australia; University Technology Mara, Malaysia; School of Visual Art, Amerika Serikat; dan Royal Melbourne Institute of Technology.

Atmosfer akademik di kampus juga menjadi fokus pengembangan Program Studi Fotografi. Penguatan atmosfer akademik salah satunya bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, rasa percaya diri, dan rasa bangga mahasiswa terhadap almamaternya, dengan harapan bahwa kepercayaan diri dan kebanggaan tersebut akan berdampak baik bagi mahasiswa dan lembaga. Upaya peningkatan atmosfer akademik dilakukan melalui berbagai cara, yaitu dengan perbaikan fasilitas belajar; penghidupan suasana ruang baca bagi mahasiswa dan dosen di program studi; dan penyelenggaraan pameran, lokakarya, diskusi, dan kuliah umum.

Terkait perbaikan fasilitas belajar, peningkatan kenyamanan ruang kelas dan peremajaan alat laboratorium kini semakin baik kualitas dan tata kelolanya. Program studi memiliki staf pengajar yang bertugas sebagai pengelola laboratorium, tepatnya melakukan tata kelola peminjaman alat praktikum, perawatan, dan peremajaan. Hal ini menjamin relevansi spesifikasi alat yang disediakan bagi mahasiswa.

Menjadikan kampus sebagai tempat belajar yang dinamis merupakan hal yang penting untuk diwujudkan. Dalam hal ini Program Studi Fotografi melakukan berbagai upaya, antara lain menumbuhkan minat baca dan diskusi para mahasiswa dengan cara meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses bahan-bahan pustaka di ruang baca program studi. Penataan bahan pustaka dilakukan secara sistematis; ruang baca ber-AC, petugas yang ramah, dan akses internet menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa. Hasilnya adalah minat mahasiswa membaca, berdiskusi, dan mengerjakan tugas kuliah di kampus mengalami peningkatan.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar beserta praktikum, Program Studi Fotografi hampir setiap tahun melakukan inovasi dan penataan ruang. Pada tahun 2016 pelebaran dan penambahan studio komputer di Program Studi Fotografi sendiri, yang awalnya masih berpusat menjadi satu di gedung Dekanat FSMR. Perkembangan ini pun diikuti dengan pengaturan ruang kuliah, dengan mengadakan pelebaran di RK 1 dan 2, yang akhirnya dijadikan satu ruangan menjadi RK 1 sehingga kapasitas ruang menjadi 60 orang untuk perkuliahan.

Pada tahun 2018, penataan ruang dosen yang semula berada di lantai 2 ke lantai 1, dengan ruangan yang lebih luas dan lebih representatif sehingga konsultasi dengan mahasiswa lebih nyaman dan representatif. Untuk ruang kuliah pada tahun 2017, mengubah ruang dosen di lantai 2 menjadi 2 ruang Studio dan 1 ruang kuliah RK 3. Selanjutnya untuk mencukupi kebutuhan

praktikum pada tahun 2018, Program Studi Fotografi mendesain ulang area di lantai 3 yang semula area terbuka, menjadi ruang studio fotografi dan RK 4 dengan daya tampung 60 mahasiswa.

Perkembangan ruang studio kamar gelap, pada tahun 2018, semula ruangan banyak sekat, mengingat meningkatnya minat dan semangat mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan dan praktikum foto hitam putih, sekat antarruang dibuka sehingga perkuliahan dan praktikum dapat dilaksanakan di satu tempat.

Untuk peralatan pendukung praktikum mandiri di dalam studio, Program Studi Fotografi mulai tahun 2017 mengadakan perubahan usulan peralatan pendukung, semisal lampu studio Bronchcolour ditingkatkan menggunakan lampu studio Elinchrom yang lebih ramping namun kokoh, serta pemakaian yang lebih familiar. Pada tahun 2017 Program Studi Fotografi pun mulai menggunakan pesawat tanpa awak/*drone* untuk melakukan praktikum pengambilan gambar fotografi di area luar. Perkembangan selanjutnya pada tahun 2018, Program Studi Fotografi melengkapi sarana pendukung peralatan di studio: Drone DJI Spark Fly, lampu Studio Godox AD600Pro Witstro All-In-One Outdoor Flash, beserta kelengkapannya.

Optimalisasi infrastruktur, jaringan kerja, dan sosial media juga dilakukan untuk menghidupkan atmosfer akademik di kampus. Fasilitas yang ada di kampus dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk proses pembelajaran dan peningkatan kompetensi *civitas academica*. Galeri dihidupkan dengan kegiatan-kegiatan pameran, lokakarya, dan diskusi. Lingkungan kampus dijadikan laboratorium kreativitas. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan juga diinformasikan secara luas melalui akun resmi media sosial (Instagram dan Facebook). Hal tersebut membuka kesempatan bagi masyarakat untuk berpartisipasi dalam acara-acara yang dilaksanakan di kampus, sekaligus sebagai upaya diseminasi. Pameran Tugas Akhir/ skripsi yang menampilkan hasil penciptaan dan pengkajian lulusan dikemas dalam perhelatan Pekan Fotografi Sewon. Acara itu juga diramaikan dengan kehadiran alumni, praktisi berskala nasional, komunitas, dan masyarakat umum, baik sebagai narasumber maupun peserta. Pembangunan atmosfer akademik telah menghasilkan banyak prestasi yang diukir oleh mahasiswa, antara lain memenangkan kompetisi Fotografi Mahasiswa "Contemporary Photography Student Festival 2018" di Dubai Uni Emirat Arab pada tahun 2018 dan medali emas dalam HISFA Photography Competition 2018; serta peraihan beasiswa tingkat nasional.

Jalinan kerja sama dengan para *stakeholder* terus ditingkatkan, baik dari sisi kuantitas maupun kualitas. Program Studi Fotografi secara periodik melaksanakan program kuliah umum atas dukungan dunia industri fotografi (Canon, Olympus, dan Fuji Film, Goedang Digital) dengan menghadirkan

tokoh-tokoh fotografi nasional seperti Yulianus Ladung, Fauzie Helmy, Roy Genggam, Agus Leonardus, R. Haryanto, Johnny Hendarta, Marrysa Tunjung Sari, dan Makarios Soekojo. Kerja sama juga dilakukan dengan lembaga, para tokoh dan seniman independen (Soedjai Kartasasmita, Suherry Arno, Anton Gautama, Sjaiful Boen, Kun Tanubrata, Alexander Supartono, dan Julian Stevenson, Emmo Italiaander, Karen Strassler, Brian Arnold, Maria Lamslag, Oscar Motuloh, Ray Bachtiar Dradjat, Don Hasman, Wimo Ambala Bayang, Sandy Wijaya, Ve Dhanito, Shiro Masuyama) serta dengan lembaga-lembaga seni yang ada di Indonesia dalam pelaksanaan berbagai program pendidikan (Galeri Foto Jurnalistik Antara, Goethe Institute, MES 56, Ark Gallery, Sewon Art Space, IFI, FPSI, PFI Yogyakarta, DictiArt Laboratory, dan Fortais) dalam bentuk kegiatan pameran, lokakarya, dan presentasi penelitian serta presentasi program residensi akademisi dan seniman manca negara. Salah satu program kerja sama unggulan Program Studi Fotografi dengan *stakeholder* strategis ialah program magang di Biro Pers, Media, dan Informasi Sekretariat Presiden Republik Indonesia. Melalui program ini, mahasiswa terpilih Program Studi Fotografi mengikuti magang di Istana Merdeka Jakarta dan Istana Kepresidenan Cipanas.

Jalanan kerja sama juga dilakukan dengan alumni. Sejak meluluskan sarjana pertama pada tahun 1999 alumni Program Studi Fotografi mulai mewarnai dinamika fotografi nasional, baik di bidang profesi, kewirausahaan, akademis, maupun kesenian. Salah satu faktor penting yang mendukung kiprah alumni ialah ikatan kekeluargaan antaramurid yang terbentuk. Di bidang akademik, alumni Program Studi Fotografi kini tersebar di hampir seluruh program studi fotografi di Indonesia, menjadi staf pengajar tetap, baik di kampus negeri maupun swasta. Selain itu, juga banyak berkiprah di media-media nasional dan korporasi multinasional yang ada di Indonesia; aktif di rumah-rumah produksi periklanan; dan berwirausaha, membuka lapangan pekerjaan. Hasil *tracer study* menunjukkan bahwa waktu tunggu bagi alumni sejak lulus hingga bekerja hanya dalam hitungan bulan, bahkan tak sedikit pula yang sudah berkomitmen dengan pihak pengguna lulusan untuk bekerja di suatu tempat sebelum lulus kuliah.

Bentuk kerja sama lain yang tidak kalah penting ialah kiprah para staf pengajar dan mahasiswa sebagai narasumber dari berbagai lembaga dan organisasi di luar kampus yang membutuhkan sumber daya manusia di bidang fotografi dan kreativitas seni. *Civitas academica* Program Studi Fotografi di antaranya telah turut mendukung optimalisasi bidang fotografi di sejumlah lembaga, antara lain Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi (BPPTKG) dan Taman Nasional Gunung Merapi (TNGM) dalam konteks kontribusi karya dan optimalisasi peralatan. Selain itu, para staf pengajar Program Studi Fotografi juga sering menjadi juri lomba foto di tingkat

nasional, di antaranya Drs. H. Risman Marah, M.Sn. menjadi juri tetap di ajang Canon Photo Marathon Indonesia dan menjadi Dewan Pengawas di Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia. Selain itu, Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D. menjadi penguji eksternal Program S-3 di UiTM, Malaysia.

Program Studi Fotografi memandang penting upaya diseminasi efektif sesuai perkembangan zaman, dengan cara selalu aktif melaksanakan diseminasi dengan berbagai metode dan pemanfaatan potensi yang ada. Revitalisasi organisasi mahasiswa (HMJ dan KOPPI) telah berhasil dan turut berperan penting dalam proses diseminasi. Para mahasiswa aktif berperan dalam meramaikan dinamika fotografi tanah air melalui aktivitas lomba, lokakarya keliling kota, dan pameran. Diseminasi melalui media sosial dilaksanakan setiap saat dengan cara sosialisasi kegiatan-kegiatan yang menarik dan interaktif. Upaya tersebut dapat dikatakan efektif karena mendapatkan beragam umpan balik dari para *stakeholder*. Banyak kerja sama yang dijalin bermula dari umpan balik di media sosial. Unggahan-unggahan informasi kegiatan kampus dan prestasi mahasiswa di media sosial juga turut membangun kepercayaan masyarakat kepada lembaga dan meningkatkan animo calon mahasiswa baru. Saat ini, Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta menjadi program studi fotografi dengan animo terbanyak se-Indonesia.



Studi Orientasi Profesi Program Studi Fotografi, 2018



Studi Orientasi Profesi Program Studi Fotografi, 2018

1. Jurusan Televisi

a. Program Studi Film dan Televisi

Pada kurun waktu lima tahun terakhir ini Program Studi Film dan Televisi semakin menguatkan kurikulum pembelajaran berdasarkan KKNi, dan segera akan menyesuaikan dengan SKKNi yang berlaku dalam bidang perfilman dan pertelevisian terbaru. Penyesuaian ini tentunya merupakan upaya untuk menyesuaikan dengan dunia kerja dan menambah kuatnya daya saing kompetensi lulusan di bidang perfilman.

Pada saat ini prodi film dan televisi mempunyai beberapa kompetensi utama yang sudah disesuaikan dengan bidang kerja dalam standar kualifikasi nasional Indonesia. Kompetensi utama tersebut adalah penyutradaraan, penata kamera, penulis naskah, penata artistik, editing, dan penata suara. Dalam penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa dapat memilih untuk mencipta ataupun mengkaji film fiksi, film dokumenter, dan program televisi. Pemilihan konsentrasi perkuliahan mahasiswa dimulai dari semester 6, dengan beberapa mata kuliah pendukung masing-masing konsentrasi. Keahlian profesi setara level 6 yang terdapat dalam kurikulum prodi diharapkan mempunyai kompetensi untuk menjawab tantangan kebutuhan dunia kerja pada saat ini.

Dengan kurikulum yang telah disesuaikan, pada saat ini mahasiswa mempunyai peluang mempercepat masa studinya dalam 8 semester. Percepatan masa studi antara lain didukung oleh pelaksanaan semester pendek pada pergantian tahun ajaran, serta aturan baru yang memperbolehkan mahasiswa mengambil mata kuliah Tugas Akhir bersamaan dengan mata kuliah

lain. Pengurangan dan penghapusan persyaratan untuk mata kuliah berjenjang juga telah turut memberi kontribusi yang signifikan dalam percepatan kelulusan mahasiswa.

Staf pengajar di Program Studi Film dan Televisi berjumlah 21 orang, dengan kualifikasi dan kompetensi sesuai yang dibutuhkan, dengan minimal pendidikan berjenjang S-2. Beberapa tenaga pengajar pada saat ini tengah menempuh program Doktorat. Selain aktif mengajar, beberapa staf pengajar juga aktif menekuni bidangnya masing-masing secara mandiri. Aktif menjadi pembicara dan narasumber di forum-forum diskusi dan seminar baik nasional maupun internasional.

Untuk memenuhi kebutuhan prasarana gedung perkuliahan dan studio, mulai tahun 2015, Program Studi Film dan Televisi melakukan pelebaran ruangan dan pengaturan tata letak ruang. Dengan demikian, ada pemekaran ruang kuliah yang semula hanya mengandalkan studio di lantai 2 untuk perkuliahan dengan kapasitas yang banyak mahasiswanya, kemudian mengubah dan melebarkan ruangan sehingga ada 3 ruang kelas baru (RK1, RK2, dan RK 3), masing-masing menampung sampai 50 mahasiswa. Untuk ruang studio, ada Studio TV kampus, studio rekaman/*dubbing*, dan studio multikamera untuk praktikum mahasiswa.



Praktikum Produksi Bersama Program Televisi, 2018



Praktikum Produksi Bersama Program Televisi, 2018

Tahun 2017, Program Studi Film dan Televisi mengubah gudang peralatan menjadi urang studio tata rias dan ruang studio editing. Untuk proses perkuliahan dengan penambahan fasilitas AC sehingga lebih nyaman dalam pelaksanaan perkuliahan.

Peralatan pendukung untuk memenuhi kebutuhan praktikum, pada tahun 2018 menambah peralatan antara lain kamera Sony Alpha a7S untuk memenuhi praktikum Tata Foto Elektronik, dengan dukungan aksesoris pelengkap lainnya lensa produk Sony. Di bidang tata cahaya menggunakan lampu LED, keluaran Fresnel dengan 1.500-2.000 Watt untuk mendukung praktikum produksi televisi bersama. Untuk komputer editing menggunakan produk Apple. Perangkat elektronik untuk pengambilan gambar/*shooting* saat ini menggunakan teknologi kamera dengan penyimpan data SD Card produk Panasonic HC-PV100. Hal lain untuk memenuhi kebutuhan presentasi dan promo hasil karya mahasiswa disediakan perangkat proyektor dengan kapasitas 5000 lumen, proyekor EPSON EB-2065, dan layar proyektor 200 inch.

Sebagai penunjang aspek referensi keilmuan, teori, dan wawasan, Program Studi Film dan Televisi dilengkapi dengan ruang baca yang menyediakan 1.079 sumber bacaan yang terdiri dari buku teks, buku pendukung, buku referensi, jurnal, Laporan Tugas Akhir, dan Laporan Kerja Profesi. Ruang baca ini bisa diakses oleh mahasiswa dan dosen setiap hari kerja pada pukul 08.00-20.00 WIB.

Selain unsur-unsur internal, pengembangan kualitas pendidikan dilakukan pula dengan cara melakukan kerja sama dengan perguruan tinggi dalam dan luar negeri. Program Studi Film dan Televisi tergabung dalam Asosiasi Prodi Film dan Televisi se-Indonesia Perkumpulan Program Studi Film dan Televisi (PROSFISI), yang terdiri dari perguruan tinggi yang menyelenggarakan Program Studi Film dan Televisi, yaitu ISI Yogyakarta, ISI Surakarta, ISI Padang Panjang, ISI Denpasar, ISBI Bandung, IKJ, UMN, Universitas Jember, Universitas 45, Universitas Potensi Utama Medan, Udinus, Universitas Padjajaran, Binus University, dan President University. Kerja sama yang dilakukan adalah dalam bidang pengembangan kurikulum pendidikan. Kerja sama lain tentunya juga dilakukan dengan perguruan tinggi lain selain yang tergabung dalam asosiasi tersebut. Kerja sama dengan perguruan tinggi luar negeri adalah dengan UiTM, Eszterhazy Karoly University Hungaria, VCA Melbourne, dan RMIT. Kerja sama yang telah dilakukan adalah pengembangan bidang pendidikan dengan melakukan pertukaran karya, pameran, forum diskusi, dan rencana untuk melakukan pertukaran mahasiswa.

Alumni Program Studi Film dan Televisi pada saat ini telah tersebar di berbagai perusahaan, instansi, *production house*, stasiun televisi nasional Indonesia, serta perusahaan bidang film dan animasi di luar negeri. Beberapa alumnus juga tercatat telah bergabung dengan beberapa perguruan tinggi sebagai staf pengajar di seluruh Indonesia, antara lain di ISI Surakarta, ISI Denpasar, ISI Padang Panjang, UGM, JFA, Polines Jakarta, UMN Jakarta, Universitas Jember, UAD Yogyakarta, UNSERA, dan UMM.

Keterlibatan mahasiswa dan alumni dalam produksi film layar lebar serta program acara televisi telah berkembang pesat. Alumni yang telah memiliki nama besar dalam dunia perfilman sudah mulai bermunculan. Sebagai contoh dalam bidang penyutradaraan adalah Ifa Isfansyah yang telah menyutradarai banyak film layar lebar Indonesia dan Bobby Prasetyo yang sudah mulai menyutradarai beberapa film layar lebar Indonesia dan sekarang tengah mempersiapkan film terbarunya. Jeihan Angga, Nur Jihad, dan Yusron Fuadi merupakan nama-nama yang mulai memegang peran dalam penyutradaraan film layar lebar di Indonesia.

Dalam bidang penataan artistik, Edy Wibowo telah bekerja dengan beberapa sutradara besar Indonesia (Garin Nugroho dan Hanung Bramantyo) di beberapa film yang digarapnya, bahkan untuk beberapa film asing yang diproduksi di Indonesia (*Java Heat*, *The Philosopher*, dan sebagainya). Juga telah muncul nama-nama yang telah malang melintang di festival film dalam dan luar negeri, misalnya Narina Saraswati (*four colors*), Siska Rahardiyanti dengan PH Elora Production, Lulu Hendra Komara, Eden Junjung, dan Wahyu Utami Wati. Selain nama-nama tersebut, terdapat pula alumni yang kembali ke daerah dan memperkuat bidang perfilman di daerah masing-masing.

Mahasiswa juga telah banyak mempunyai catatan prestasi di ajang festival dalam dan luar negeri dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini. Beberapa di antaranya Piala Maya, FFI, JAFF, Kala Rumpon, film dokumenter terbaik Festival Film Toraja, dan karya MK. Selain prestasi di ajang-ajang festival tersebut, beberapa mahasiswa juga mempunyai prestasi dalam perolehan seleksi keikutsertaan Global Youth Leaders Exchange Program 2019 di Korea Selatan dan berkesempatan meraih program "Looking China 2019 Youth Film Project Invitation Letter" di China, Shanghai.

b. Program Studi Animasi

Program Studi Animasi yang berdiri pada tahun 2012 mengembangkan berbagai terobosan langkah termasuk di dalamnya melakukan inovasi dan penyempurnaan dalam sistem pengelolaan. Jajaran tim kerja yang terdiri dari unsur Ketua Program Studi, Sekretaris Program Studi, Litbang, Pengelola Studio, Koordinator Konsentrasi Game, Koordinator Konsentrasi Film, dan staf pengajar mampu menumbuhkan atmosfer akademik yang baik sehingga dapat berperan secara signifikan dalam upaya pengembangan proses pendidikan.

Program Studi Animasi dibentuk dengan aspek kemanfaatan mengembangkan sumber daya bangsa: baik manusia, alam, budaya, seni, dan karakter lokal yang mendunia dan bercirikan keindonesiaan. Hal ini terwujud dalam peran sertanya membangun sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang keahlian animasi yang berkarakter. Bagi institusi, Program Studi Animasi berperan sebagai sebuah pioner pendidikan tinggi di bidang animasi yang resmi, sekaligus perwujudan pendidikan seni yang multidisipliner. Bagi masyarakat dan bangsa, Program Studi Animasi memiliki peran dalam menyediakan tenaga ahli madya yang memiliki potensi yang baik, handal, dan berjiwa inovatif serta memiliki keahlian dan kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Program Studi Animasi sampai saat ini masih menggunakan ruang perkuliahan yang berada di Dekanat FSMR. Untuk prasarana pendukung terdapat ruang perkuliahan sejumlah 2 ruang, ruang studio sejumlah 3 ruang, ruang *recording* dan *dubbing*, ruang studio komputer film sejumlah 25 perangkat komputer dan ruang laboratorium *game* sejumlah 30 unit komputer.

Untuk memenuhi kebutuhan praktikum, saat ini Program Studi Animasi terus berbenah untuk mengusulkan pengadaan peralatan tambahan, dan pada tahun 2018 sudah terpenuhi beberapa peralatan tambahan pendukung antara lain laptop untuk *game* dengan prosesor AMD terbaru dan televisi 50". Dukungan sarana pendukung editing untuk laboratorium komputer, sayap selatan khusus pembuatan dan penciptaan *game* sejumlah 30 unit, sedangkan

komputer untuk mendukung penciptaan karya film tersedia 25 unit komputer dengan kemampuan *rendering* yang sudah memenuhi.

Profil lulusan Program Studi Animasi dibagi menjadi dua konsentrasi keahlian, yaitu di bidang film animasi dan *game* animasi (animasi interaktif). Selain menghasilkan lulusan handal dan profesional di bidangnya, dari masing-masing bidang dijabarkan sesuai kebutuhan profesi di dunia kerja bidang animasi, yaitu sebagai seniman papan cerita (*storyboard artist*), pengatur/perancang kunci animasi (*animator keyframe*), pembuat animasi *inbetween* (*animator inbetweenner*), seniman pembuat karakter/model dwimatra (*2D artist*), seniman pembuat karakter/model trimatra (*3D artist*), perancang tokoh/karakter (*character designer*), perancang tekstur animasi (*texture artist*), seniman animasi *game* (*game animation artist*), perancang *game* tingkat madya (*game designer*), pembuat *game* tingkat madya (*game programmer*), penulis skenario (*script writer*), sutradara animasi (*animation director*), penanggung jawab gerakan animasi 2D (*2D animator*), penanggung jawab gerakan animasi 3D (*3D animator*), dan kebutuhan lainnya. Semua bidang profesi tersebut mendasari setiap mata kuliah dan kurikulum yang diterapkan di program studi ini sehingga dapat saling menyatu dan komprehensif mendukung bidang keahlian tersebut.

Program Studi Animasi mendasarkan standar lulusan melalui beragam strategi dan pengalaman yang telah diselenggarakan oleh lembaga induknya. Karakteristik lulusan yang berbudaya, berkarakter, berjiwa inovatif, kreatif, dan profesional di bidang animasi menjadi ciri khas program studi ini. Semua ini juga didukung dengan banyaknya jalinan kerja sama baik institusi pendidikan maupun dunia industri yang menjadi partner ISI Yogyakarta yang terletak di dalam dan di luar negeri. Sistem yang komprehensif dan terpadu ini akan menjadi salah satu keunggulan.

Profil atau karakteristik secara teknis lulusan Program Studi Animasi yang dibutuhkan baik oleh masyarakat dunia kerja maupun untuk kebutuhan pengembangan keilmuan adalah lulusan yang berwawasan Pancasila, berbudi pekerti yang luhur, jujur, tangguh, berjiwa sosial yang tinggi, kreatif, inovatif, berjiwa kewirausahaan, berkemampuan *skill hand drawing* atau olah gambar yang handal, berkemampuan komputer yang baik, memiliki rasa estetis yang baik, menguasai teknik animasi yang handal baik untuk kegunaan film animasi maupun *game*, mampu bekerja sama dalam tim, berwawasan dan menguasai perangkat teknologi terkini di dunia animasi, serta berkemampuan manajemen diri yang baik.

Kompetensi utama Program Studi Animasi adalah kompetensi film animasi dan kompetensi animasi *game*/animasi interaktif. Kompetensi film animasi mendidik para peserta didik agar memiliki wawasan, kemampuan, dan keahlian di dalam proses produksi sebuah film animasi. Kompetensi animasi

game/animasi interaktif mendidik para peserta didik agar memiliki wawasan, kemampuan, dan keahlian untuk produksi sebuah animasi dan kelengkapannya yang mendukung industri *game*, sekaligus mempelajari kemampuan memproduksi *game* secara dasar berdasarkan desain yang dibuat. Kedua kompetensi utama tersebut juga didukung dengan kompetensi pendukung yang berupa keahlian dalam menggambar karakter, membuat ilustrasi gambar, membuat latar belakang lingkungan animasi ataupun *game*, membuat desain level *game*, penulisan skenario dan cerita, pembuatan papan cerita, melakukan pemrograman dasar/logika *game*, pembuatan *game* kasual, membuat model secara 3D, membuat tekstur model, membuat pengolahan suara pendukung animasi dan *game*, membuat efek khusus dalam animasi dan *game*, pengembangan *softskill*, kerja sama tim, berwirausaha, dan manajemen produksi animasi dan *game*.

Bahan kajian utama yang mendasari kompetensi utama dan kompetensi pendukung tersebut adalah keilmuan animasi dan konstelasinya di ranah keilmuan bidang seni dan teknologi. Hal ini menjadi pertimbangan utama karena bidang animasi walaupun berawal dari kajian bidang ilmu seni perfilman, seiring perkembangannya banyak mengandung kajian bidang ilmu teknologi komputer dan bidang ilmu lainnya, seperti kajian religi, sosial dan budaya, kajian komunikasi, kajian visual, kajian sejarah, dan kajian manajemen.

Mahasiswa menguasai prinsip-prinsip dasar animasi dan memperoleh pengalaman melakukan presentasi karya dan pemahaman teknik-teknik dalam merancang *pipeline* produksi pembuatan animasi. Kompetensi Kerja Nasional Indonesia bidang keahlian animasi pada tahapan proses praproduksi, produksi, dan paskaproduksi film animasi pendek dalam bentuk 2D maupun 3D secara tradisional dan digital. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan menguasai produksi visual efek untuk keperluan animasi film dan *game*. Kompetensi inti merupakan kemampuan utama seorang animator dalam penguasaan teknik di berbagai bidang jenis animasi, yaitu Animasi 2D, Animasi 3D, dan Stop Motion Animation. Kompetensi-kompetensi ini tecermin dalam mata kuliah.

Mahasiswa Program Studi Animasi memenangkan kompetisi dalam Anti-Corruption Film Festival (ACFFest) 2013 yang diselenggarakan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) Republik Indonesia kategori Animasi dan Game. ACFFest 2013 adalah festival film di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai antikorupsi.



Laila Hafidhotul K., Program Studi Animasi
Juara 1 Games Animasi ACFFest 2013 oleh KPK RI

PROF. DRS. M. DWI MARIANTO, MFA., PH.D.
Guru Besar Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

BERBASIS *PASSION*, MENIKMATI KERJA UNTUK ISI YOGYAKARTA

Pendahuluan

Pemikiran cerdas bebas, atau perenungan penuh cinta seseorang yang dinyatakan lewat tulisan, tuturan lisan, maupun karya seni biasanya berkarakter unik, menginspirasi. Oleh karenanya akan dikenang. Untuk menghasilkan karya berkarakter diperlukan mentalitas dasar, yaitu kesadaran sebagai 'subjek', bukan 'objek' (sebagai 'pelengkap penderita'). Orang yang bermentalitas 'Subjek' berani mengamati, memandang, dan mengalami dunia dengan caranya sendiri yang khas. Semuanya didasarkan pada apa yang sesungguhnya ia butuhkan. Melalui pengamatan mendalam inilah ia melihat/merasakan bahwa segala sesuatu itu bergerak, berubah, berkelindan, bagai aliran sungai ide; dalam aliran inilah terkandung berbagai kebolehjadian yang tak berkesudahan. Dalam berkesenian, tugas sang subjek cumalah membuka mata hati dan pikiran guna mengamati hal-hal di sekitar, dan memilih satu ide atau aspek yang paling menjawab permasalahan dia di situ, waktu itu, lalu diproses sebagai apa saja.

Ketika berkarya--menulis atau menyipta seni--seseorang mengubah/men-*transform* ide melalui media yang digeluti, apakah sebagai karya rupa, koreografi, video, puisi, atau apa saja. Jadi, dalam suatu proses kreatif yang sejati sesungguhnya orang harus melalui beberapa langkah mental dan intelektual yang menentukan, yakni: membuka diri, mengamati secara mendalam, mendefinisikan fokus permasalahan, mengembangkan ide kebolehjadian, menghadirkan (*embodying*), dan mendeklarasikannya sebagai

karya. Mentalitas sebagai subjek harus dimiliki oleh seorang penulis, seniman, atau peneliti, sehingga ia berani mendengarkan nurani, pemikiran, *insight*, atau *passion*-nya; dan, dalam eksekusinya ia mem-*passion*-kan apa yang ia lakukan.¹

Berkait dengan peringatan Dies Natalis ISI Yogyakarta ke-35 tahun (Lustrum VII), yang jatuh pada tanggal 30 Mei 2019 (walau peresmiannya tanggal 23 Juli 1984), saya ingin berbagi tentang pengalaman berjumpa dengan beberapa orang yang mempunyai cara pandang yang unik dalam menikmati seni, atau mengelola seni. Mereka bekerja menurut *passion* masing-masing, dan menikmati kerja ketika menggeluti seni. Mereka adalah Wawan "Geni", Heri Dono, Mikke Susanto, VENZA, Heri Pemad, Ikhwani Noor, Entang Wiharso, dan Tere Sitompul. Orang-orang ini hanyalah sampel sangat kecil dari banyak orang--seniman, peneliti, pejabat, pencinta seni, atau kolektor seni--yang memiliki antusiasme dan *passion* besar akan seni, dan sungguh menikmati aktivitas yang berhubungan dengan serba-serbi seni. Pertanyaannya kemudian, dapatkah kita di ISI Yogyakarta memelopori lagi kerja dan aktivitas berkesenian, secara individual, kolektif, dan via tata organisasi, yang tidak melulu terpancang pada formalitas administrasi dan formalisme berkesenian?

Melukis Dengan Api

Tahun lalu, 2018, saya berjumpa dengan seorang pelukis, bernama Untung Yuli Prasetyawan, seorang alumnus Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta. Ia masuk tahun 2010 dan lulus tahun 2017. Pria kelahiran Magelang 1982 ini berkarya setiap hari di studionya yang berlokasi di kawasan dekat dengan Candi Borobudur. Nama populernya adalah Wawan "Geni", lantaran melukisnya dengan ujung 'obat' nyamuk yang menyala, atau dengan ujung rokok yang dibakar. Api pada ujung 'obat' nyamuk atau rokok digoreskan pada kanvas. Demikianlah ia melukis, dengan garis-garis dan arsiran hitam, atau kecoklatan, akibat sentuhan bara obat nyamuk atau rokok pada kanvas. *Subject-matter* karya lukisnya Candi Borobudur dan lingkungan terdekat sekitarnya, atau *image* Candi Borobudur yang dikombinasi dengan citra teknologi masa kini, atau penggambaran suasana kehidupan keseharian orang-orang di sekitar Borobudur. Pelukisannya representasional, atau realis, detil; dikerjakan dengan tingkat ketelitian yang tinggi.

Wawan berkarya mengikuti *passion*-nya, yaitu suka bermain api ketika kecil, dan rasa kedekatannya dengan Candi Borobudur. Ayahnya pernah bekerja sebagai petugas sekuriti di Candi Borobudur, sehingga kerap mengajak Wawan ke tempat kerjanya. Ini membuatnya merasakan bahwa Candi Borobudur adalah bagian dari dunianya. Dan, ketika ia berkarya rasa takjubnya pada api dan kecintaannya akan Candi Borobudur dipertemukan.

Sejumlah referensi tentang Candi Borobudur telah dibaca dan diserap isinya. Ia tahu makna-makna simbolis dari banyak bagian candi. Bukan hanya itu, agar ia dapat memotret Borobudur dari atas ia telah merekayasa teknik tersendiri, dengan cara membuat layangan berukuran besar yang diterbangkan di atas candi. Pada layangan yang terbuat dari kertas itu ia pasang sebuah kamera digital, untuk memotret Candi Borobudur dari atas. Seperti mata burung terbang yang melihat objek dari atas. Ia menciptakan metode pemotretan ini beberapa tahun sebelum orang-orang membicarakan *drone* sekitar 2014. Wawan membuat layangan besar untuk bisa dipasang kamera digital, karena ia mempunyai kebutuhan yang jelas, yaitu kebutuhan untuk melihat borobudur dengan kaca-mata burung. Orang akan mengupayakan seoptimal mungkin keinginannya untuk dapat mendekati atau mendekap apa-apa yang dicintai. Wawan adalah salah satu seniman yang dapat berlama-lama bekerja dengan kesabaran dan ketelitiannya yang tinggi, karena ia memiliki passion yang besar akan Borobudur dan api, sehingga ia mampu mem-passion-kan apa yang dikerjakan.



Karya: Wawan Geni, Pulang Ke Rumah, 150 cm x 100 cm, Teknik Bakar pada Kanvas, 2017

Yang menarik adalah ketika orang menyukai pekerjaannya, ia pasti akan bergairah bila menjelaskan apa yang dikerjakan. Ia pun tidak ragu-ragu ketika harus membicarakan pekerjaan dan produknya. Yang tidak kalah menarik, aura yang muncul dari karya lukisnya pun impresi kegembiraan. Karya wawan yang diedarkan via media sosial sejak 2011 sejak ia berpameran kelompok di Limanjawi Art House mendapat respons positif dari sejumlah pencinta seni di beberapa negara. Ia berhasil hidup baik dari hasil penjualan kerja lukis yang

dikerjakan dengan teknik unik, mengekspos subjek yang dicintainya yaitu Candi Borobudur, yang telah menjadi salah satu ikon wisata dunia.

Menekuni Klipping dan Arsip

Salah satu dosen ISI Yogyakarta, yang beredar karena memiliki kecintaan yang besar akan arsip, sering menguratori berbagai pameran seni berbasis arsip adalah Mikke Susanto, yang tahun 2018 lalu memperoleh gelar doktor dari UGM. Ada satu ruangan khusus menyimpan arsip di rumahnya, koleksinya lengkap, tertata rapih, dan terkelola baik karena mudah diakses satu per satunya. Ia sering diundang untuk memberi workshop *curatorialship*, ceramah tentang seni dan perkoleksian karya seni. Ia sekarang memusatkan perhatiannya di Jurusan Tata Kelola Seni di FSR ISI Yogyakarta.

Doktor yang disertasinya mengenai Manajemen Seni, terutama tentang bagaimana memberi harga untuk karya seni, kelahiran Jember, pada 22 Oktober 1973 ini sudah mulai mengoleksi arsip sejak di bangku SMA. Tujuannya karena ia ingin memperoleh pengetahuan tentang seni, khususnya seni rupa. Alasannya simpel waktu itu, yaitu keinginan untuk bisa lolos tes masuk di ISI Yogyakarta, di Jurusan Seni Murni. Yang dikoleksi dulu sebatas kliping surat kabar, diantaranya *Jawa Pos*, dan koran lain. Belinya pun bukan koran baru, tetapi koran bekas, yang harganya jauh lebih murah. Koran-koran bekas koleksinya adalah pemberian dari kakaknya yang berlangganan koran.

Ketika mulai kuliah di Jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta, masuk 1993 – lulus 1998, ia mulai mengoleksi buku-buku dan majalah, kliping koran juga terus jalan. Shopping Centre waktu itu, yang disekitarnya masih terdapat banyak kios buku, majalah, koran, dan kliping jadi tempat favoritnya. Satu per satu, dengan uang recehan yang dimiliki ia memperbesar koleksinya. Setiap bulan ia menarget satu buku dan lima kliping surat-kabar. Koleksinya kini terdiri dari berbagai katalog pameran dari tahun 1950-an sampai sekarang, buku-buku seni rupa, foto-foto tokoh dan dokumentasi sejarah, arsip perkembangan seni, bahan ajar kampus, laporan kerja, kartu pos, perangko, sketsa, karya seni, dan dokumen-dokumen unik lainnya. Perpustakaan dan koleksi arsipnya kini ia sajikan secara terbuka, dan telah mengundang sejumlah besar peneliti, seniman, dan mahasiswa dari dalam dan luar negeri. Dua kawan baik saya, salah satunya mantan supervisor doktor sekaligus ahli seni rupa, Prof. Adrian Vickers dan Prof. John Clark pernah saya antar mengunjungi ruang arsip Mikke Susanto. Keduanya kagum atas keberhasilan dan antusiasme Mikke Susanto mengelola koleksi arsip dan koleksi benda-benda seninya secara baik dan terbuka.



Ruang Koleksi Mikke Susanto: Dicti Art Laboratory



Mikke Susanto, Prof. John Clark, & Prof. Adrian Vicker saat berdiskusi di ruang arsip Mikke Susanto, Dicti Art Laboratory Yogyakarta. Foto koleksi DAL

Belajar dari Heri Dono

Ketika menggarap disertasi di paruh pertama tahun 1990-an, saya sengaja menemui beberapa individu yang layak dijadikan sebagai narasumber, atau sebagai subjek penelitian. Salah satu diantaranya adalah Heri Dono, yang sudah saya kenal pada tahun 1980-an awal, ketika ia dulu sering berkunjung ke studio dan kamar kontrakan Eddie Hara di daerah Sudagaran, Yogyakarta. Di tahun 1990-an Heri Dono telah dikenal dan terkenal di luar negeri dan secara nasional. Dia saya wawancarai beberapa kali di rumahnya di Ronodigdayan, Yogyakarta, persis di sebelah selatan gedung yang dulu dipergunakan untuk Bioskop Mataram, dekat Stasiun Lempuyangan. Interview saya kepadanya berkaitan dengan proses kreatif atau konsep penciptaan seninya.

Heri Dono lahir tahun 1960, jadi umurnya baru 33 tahunan waktu itu. Saya tidak menyangka memperoleh jawaban yang luar biasa dari seniman muda yang waktu itu telah ikut dalam beberapa *event* seni rupa dunia. Perlu diketahui

bahwa Heri Dono adalah seorang seniman yang pernah studi di Jurusan Seni Lukis, FSR ISI Yogyakarta. Namun setelah semua mata-kuliah selesai ditempuhnya, ia tidak menuntaskan syarat terakhir perkuliahan – yaitu membuat skripsi dan pameran tugas akhir. Ia malah pamit untuk meninggalkan studi akademiknya, agar dapat secara *full-time* berkarya sebagai *professional* artist. Dalam pengataannya sendiri, mimpinya bukan sebagai sarjana, melainkan sebagai seniman.

Pada suatu wawancara sebelum tahun 1994 di studionya, ia memaparkan konsep kreatifnya, yaitu mengawinkan dua hal: animisme dan animasi. Animisme (menurut *Cambridge Dictionary*) adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda-benda alami, seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, bebatuan, halilintar, dan lainnya, memiliki ruh/spirit, dan dapat memengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Animasi adalah suatu proses dengan apa sebuah film yang memainkan gambar-gambar hasil buatan tangan, atau yang dibuat dengan komputer, sehingga gambar-gambar itu nampak hidup, atau memiliki spirit dibuat. Animasi dapat pula diartikan sebagai antusiasme atau energi. Dengan pengataian lain, animasi adalah suatu kepercayaan bahwa setiap benda-benda alami memiliki ruh/ruh/spirit. Uniknya, spirit itu dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman yang saya adopsi dari teori tentang *quantum*, ruh itu dapat dipahami sebagai potensi; apa saja memiliki virtual potensi, dan potensi itu dapat diekspose, didefinisikan, lalu dinyatakan dengan apa-apa yang *tangible*. Sedang animasi dalam terjemahan bebasnya adalah suatu proses atau cara / metode dengan apa gambar-gambar yang secara dalam dirinya sekadar objek belaka digerakkan dalam suatu narasi, dihadirkan ebagai suatu permainan, atau cerita, sehingga gambar-gambar atau objek-objek yang dibuat secara manual, atau dengan komputer, menjadi nampak hidup, memiliki spirit, dan jadi karakter. Animisme memercayai bahwa setiap benda alam memiliki ruh (substansi kehidupan)/antusiasme/energi. Karenanya melalui animasi, sesuatu yang tadinya sekadar objek, lalu digerakkan sebagai permainan, sehingga terasa hidup; potensinya dinyatakan menjadi karakter yang menampak seakan-akan hidup.

Ini adalah suatu *insight* tentang proses dan tindakan cipta-menyipta dalam seni, yang saya pelajari dari Heri Dono. Dengan ini Heri Dono sejatinya mendefinisikan suatu konsep kreatif yang spesifik, sesuai dengan visi, kepercayaan, harapan, dan kebutuhan yang benar-benar ia alami dan hayati. Heri Dono hanyalah salah satu dari para seniman yang berani menafsirkan laku berkeseniannya menurut kebutuhannya sendiri, guna mencari solusi kreatif melalui proses dan kerja seninya. Berani menafsirkan sesuatu secara baru artinya berani pula menggunakan ungkapan metaforik khas yang mewadai ide dan harapannya. Ini tak lepas dengan apa yang saya maksudkan dengan mentalitas sebagai ‘subjek’ dari seseorang. Orang yang bermentalitas sebagai

subjek tidak sekadar mengonsumsi pendapat dari pakar atau *author* lain, tetapi mau pula mengkritisnya--tidak melulu mencari kekurangan, tetapi mampu pula melihat celah pengembangan. Melalui hasil kreasi, narasi penciptaan, dan argumentasi terkait pengalaman dan ekspektasinya, Heri Dono telah membuat dirinya menjadi subjek yang menafsirkan sesuatu dan merepresentasi hasil penafsiran melalui karyanya. Keberanian dan penyikapan sebagai "subjek" dalam berkesenian macam ini perlu digarisbawahi dan diekspose.

Penutup

Sesungguhnya banyak dosen, pekerja seni, peneliti, penulis, disainer ISI Yogyakarta yang beraktivitas berdasarkan *passion*-nya, dan mem-*passion*-kan apa yang sedang mereka kerjakan. Cuma saja belum dianyam sebagaimana seharusnya. Masih terserak seperti benang-benang yang tersebar ke mana-mana.

Untuk mengatasi itu, saya ingat dengan seorang putra ISI Yogyakarta--pemilik event bergengsi bernama ArtJog--yang pernah mengatakan kepada saya di suatu wawancara panjang di kompleks perhelatan ArtJog tahun lalu. Demikian katanya, "Saya sering memamerkan karya-karya tradisi di ArtJog, tetapi saya mengupayakan agar karya-karya tradisi itu tidak boleh dihadirkan secara tradisonal, dalam arti hanya begitu-begitu saja. Harus ada kebaruan dan nilai inovatif".

Teringat pula saya dengan ucapan dari dosen seni patung bernama Ikhwani Noor, yang pernah menjelaskan pemikiran dan konsep kreatifnya di hadapan mahasiswa-mahasiswa Tata Kelola Seni yang berkunjung ke studionya di Kasihan, Bantul, Yogyakarta, tahun 2017. Manakala ia menggarap karya seni apakah karya sendiri maupun karya komisi, ia selalu mengamalkan sebuah 'mantra' kerja, yaitu kata dari bahasa Jawa "nyenuk". *Nyenuk* adalah keadaan ketika seseorang diam, menikmati apa yang sedang dikerjakan. Dalam diam dan ketika proses kerja dinikmati pikiran, perasan, kerja psikomotorik, dan indra-indra terkoneksi jadi satu; perhatiannya terfokus, tidak dengan ketegangan, namun menyatu dengan apa yang dikerjakan.

Ketika orang bekerja menurut *passion*-nya biasanya ia bekerja dan mencari ilmu-ilmu baru dengan suka rela dan sukacita, guna menambah pengetahuan tentang apa yang ditekuni atau dikerjakan. Ia tidak bekerja melulu mengikuti target dan keharusan yang mengikat, karena ia menikmati, maka biasanya kerjanya malah melampaui target normal. Orang macam ini biasanya memiliki antusiasme yang besar. Alumnus yang lain dari ISI Yogyakarta adalah Entang Wiharso. Salah seorang seniman yang dapat dipakai sebagai salah satu contoh signifikan. Ia berani mencoba apa saja sampai menemukan titik-api

kreatifnya. Tahun ini Entang Wiharso memperoleh Guggenheim Fellowship Award; Guggenheim--suatu capaian penghargaan kelas dunia yang bergengsi.

Orang yang mencintai pekerjaannya biasanya lebih tergerak dan memiliki stok ide-ide tentang apa yang dikerjakan, sehingga bila harus mempromosikan produknya ia akan mempresentasikan dengan baik. Sebab ia tahu detil-detil dan seluk-beluknya. Tentang ini saya teringat dengan apa yang dilakukan oleh mendiang Nyoman Gunarsa (pelukis, dan dosen FSR ISI Yogyakarta), yaitu menawarkan karya-karya lukisnya ke banyak orang, ke sejumlah petinggi, para diplomat negara-negara sahabat yang berdomisili di Jakarta. Di tahun 1970-an Nyoman Gunarsa telah merontokkan tabu, minimal kelaziman kultural, yang memandang memasarkan karya-karya sendiri secara terang-terangan sebagai kegiatan yang tidak elok. Sehingga nyaris tidak ada dosen-dosen yang berani secara gamblang menawarkan karya-karya seninya. Karena keberanian dan kelugasannya itulah Nyoman Gunarsa mampu meraih capaian-capaian yang jauh lebih besar dan dari berbagai pihak. Ia pernah menjadi bintang iklan untuk American Express credit card.

ISI Yogyakarta telah melahirkan banyak orang-orang spesial yang menggeluti olah cipta seni/disain berbasis riset, diantaranya melakukan eksperimen untuk mengamplifikasi *microsound* dari proses fermentasi atas beberapa macam buah. Ada Tere Sitompul yang karya grafis murni dan objek seni tiga dimensionalnya telah membawanya ke berbagai event bergengsi.

Singkat kata, ISI Yogyakarta yang kini berusia 35 tahun sudah menghasilkan seniman, disainer, kriyawan, koreografer, pemusik, komposer, filmmaker, kurator, dan orang-orang hebat di dunia seni dan disain di negeri ini. Tinggal bagaimana nantinya menganyam semua potensi dan modal kultural secara baik, agar memiliki titik api inovasi. Untuk Peringatan *Anniversary* tahun ini, saya ucapkan Dirgahayu ISI Yogyakarta pada Dies Natalisnya ke-35 (Lustrum VII). Dengan ketulusan hati saya turut berdoa dan berharap agar Pimpinan ISI Yogyakarta, yang saat ini dipegang dan dinahkodai oleh Prof. DR. M. Agus Burhan, M. Hum., dan seluruh staf pimpinan serta staf kependidikan, juga segenap sivitas akademiknya, sehat sejahtera. Semua dapat bekerja dengan penuh *passion*, menikmati apa yang sedang dikerjakan sekarang, untuk secara kolektif membuat atmosfir akademik dan lingkungannya semakin estetik, ekologis, dan menginspirasi.

Salam Hormat, M. Dwi Marianto

¹ Frase mempassionkan yang sedang dikerjakansaya pinjam dari Reinier Raharja, seorang bisnismen muda.

PROF. DR. A.M. HERMIEN KUSMAYATI
*Guru Besar Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dan Rektor ISI
Yogyakarta 2010 - 2014*

DR. ST. HANGGAR BUDI PRASETYA
& DR. RAHARJA
Staf Pengajar FSP ISI Yogyakarta

MERAWAT TRADISI: SUATU UPAYA MENJAWAB TANTANGAN ZAMAN*

Abstract

In such an open era like today, when there are no time and space boundary, it is very easy to share any kind of information which is almost exactly the same as the source. It is supported by the advance of technology and becomes the bridge/media to present some facts for us and these facts sometimes surprise us. There are many who are reluctant to get involved, but there also many who respond it with euphoria. This new kind of information is able to distract the tenable form that we already own and do. For example, traditional performing seems no longer attractive to the youngster anymore nowadays. They no longer have a desire to watch or even to maintain it. There are many new forms which draw many attentions and these new forms are imitated and developed based on some interest and ability. The new forms are considered to be more attractive and fun to watch and do. This inheritance, with its incomparable uniqueness and beauty, is too shamed to be neglected. This article does not merely envy and

blame the power and attraction from outside, but more on the offering of some alternatives to balance their influence.

Key words: Performing art, tradition, challenge, balance

A. Tradisi yang Mengalir

Ketika mengikuti arus kebudayaan dan turut berada di dalamnya, tidak terbayangkan akan sampai pada pusaran yang terjadi seperti masa sekarang. Kebudayaan dengan seni pertunjukan tradisi dalam konteks ini, terdesak dan kurang atau bahkan tidak lagi diakrabi oleh kawula muda. Mereka tidak menolak, tetapi banyak yang memilih untuk menjauhkan diri dari seni pertunjukan tradisi. Tidak jarang penyangganya sekarang terdiri dari para *sepuh*, sedangkan kaum muda tidak sedikit yang berpaling karena menemukan banyak pilihan lain yang menggoda. Pilihan mereka adalah yang dianggap memiliki kelebihan tertentu daripada milik sendiri atau yang sudah dikenal sebelumnya.

Bermacam-macam pilihan berdatangan dari berbagai penjuru dalam berbagai bentuk, baik audio, visual, maupun audiovisual. Kedatangannya terutama diantarkan oleh keampuhan teknologi yang seringkali mengejutkan kecepatan dan ketepatannya. Informasi yang disebarkan sekaligus diterima melalui alam maya nyaris secepat dan setepat peristiwanya. Perkembangan teknologi dengan kecanggihannya di era sekarang merupakan salah satu jembatan penting terutama sebagai pengantar bermacam-macam informasi. Pilihan yang sungguh menggoda ini kadang-kadang juga dibawa langsung oleh pemiliknya dan juga para *followers*.

Kedatangannya yang sedemikian mendadak dan membeludag seringkali membuat kita terhentak dan teragap, terutama karena belum siap untuk bersikap¹. Kejutan demi kejutan datang dengan deras dan memunculkan berbagai respons dari kaum muda. Respons yang muncul dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok. Ketiganya memperlihatkan arah yang dapat dipilah berdasarkan ungkapan mereka, baik secara audio, video, maupun sekaligus audiovisual dari masing-masing kelompok.

Kelompok pertama adalah anak-anak muda yang bereforia menanggapi. Sesuatu yang baru datang dan dikenal sungguh memukau dan mampu mengalihkan perhatian dari beragam bentuk yang sudah dimiliki dan digeluti. Seni pertunjukan tradisi, kurang menarik lagi bagi banyak anak muda kelompok ini untuk meringankan langkah menontonnya, walau tanpa harus membeli tiket untuk kepentingan tersebut. Kelompok pertama ini tidak

melanjutkan tradisi masing-masing, tetapi lebih memilih yang baru. Tidak sedikit bentuk baru menyita perhatian kemudian ditirukan. Beberapa di antara bentuknya tidak hanya ditirukan, tetapi juga dikembangkan seturut selera dan kemampuan mewujudkannya.² Bentuk-bentuk yang baru dikenal dianggap lebih atraktif dan menyenangkan bagi mereka, baik untuk ditonton, dilakukan, dan dinikmati. Seni pertunjukan yang dianggap lebih sesuai dengan jiwa seni mereka mewabah di kelompok ini.

Bagaikan jamur, kelompok ini bermunculan beranggotakan anak-anak muda baik wanita maupun laki-laki yang sepaham dan segagasan. Kemunculannya terutama di kota-kota besar. Pada waktunya, beberapa di antara anggotanya kemudian melepaskan diri membentuk kelompok-kelompok baru. Sebagian di antaranya melanjutkan kegiatan jenis pertunjukan yang sama dengan yang dilakukan oleh kelompok asalnya dan sebagian yang lain menumbuhkan jenis yang berbeda. Mereka akan memilih bergabung pada kelompok yang sesuai dengan keinginan masing-masing.

Apabila kelompok pertama mengadaptasi dan mengimitasi bentuknya secara menyeluruh, maka kelompok ke dua ini berada dalam wilayah moderat. Mereka tertarik dan juga mengapresiasi bentuk-bentuk baru. Penyekat yang disisihkan oleh teknologi era kesejagadan, menyodorkan banyak tawaran yang menarik dan tidak mudah untuk dihindarkan. Namun demikian, bersama dengan ketertarikan itu, penghormatan terhadap tradisi dilakukan dengan terus melanjutkannya. Keberlanjutan bentuk-bentuk tradisi dipadukan dengan aspek-aspek baru. Bentuk yang dihadirkan dapat memperlihatkan domain tradisi, atau cenderung mengetengahkan aspek-aspek yang baru.

Kelompok ketiga adalah pengikut atau penerus tradisi yang setia. Kelompok ini sebenarnya juga terhentak atas kedatangan. Akan tetapi, mereka menetapkan diri untuk tidak mengikuti arus yang baru tiba. Dengan bermacam-macam latar belakang, mereka merasa lebih sesuai, sehingga memilih sebagai pelaku maupun penonton seni pertunjukan tradisi. Mereka bukan penikmat maupun pengikut arus yang baru datang yang ditirukan atau diikuti oleh teman-teman yang lain.

Betapa daya tarik dari luar sedemikian kuat, sehingga mampu menggeser atau bahkan mengambil alih sebagian kedudukan seni pertunjukan tradisi. Pada era sekarang memang tidak mungkin suatu kebudayaan [baca: seni pertunjukan tradisi] berkembang sendiri tanpa bersinggungan dengan yang lain. Apabila suatu pendukung bersikap pasif, maka kemungkinan pendukung tersebut akan menerima apa yang disodorkan saja.³ Gambaran demikian berlaku di berbagai wilayah di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Generasi sekarang dan yang akan datang menjunjung tanggung jawab besar untuk keberlanjutannya.⁴

Tulisan ini bukan dimaksudkan untuk mempermasalahkan kekuatan magnet yang berdatangan dari luar tradisi dan dampak yang menyertainya. Akan tetapi, barangkali perlu langkah nyata sebagai alternatif dalam menyikapinya. Setidaknya duduk bersama dan mendiskusikannya lebih berharga selain hanya menggerutu, menyesali, dan mencemburui pendatang baru yang dipandang dapat menggoyahkan kedudukan seni pertunjukan tradisi.

B. Merawat Tradisi – Membuka Diri

Sudah berabad-abad yang lalu masyarakat Indonesia bersinggungan dengan masyarakat di luarnya. Persinggungan berlangsung sampai dengan saat ini. Masyarakat Indonesia sedemikian terbuka terhadap kedatangan orang-orang asing, tentu dengan budaya yang dibawa serta oleh setiap pendatang tersebut. Terlepas dari konsep pemerintah Indonesia tentang pelestarian dan pengembangan budaya, termasuk di dalamnya seni pertunjukan tradisi, bermacam-macam cara dapat dilakukan dalam menyikapi budaya luar yang dengan deras mengguyur masyarakat terutama pada era sekarang.

Daya preservatif untuk mempertahankan diri dan sekaligus daya progresif untuk mengembangkan diri sesungguhnya dimiliki oleh seni dalam dukungan masyarakatnya. Ketangguhan ataupun kerapuhan ketahanan seni bergantung pada kesadaran masyarakat pendukungnya sendiri. Semakin lemah ketahanan masyarakat, maka semakin kuat daya penetrasi budaya [seni] asing terhadapnya. Kreativitas masyarakat akan mencari jalan untuk pertumbuhan dan perkembangannya.⁵

Berulang kali diserukan oleh pemerintah mengenai betapa penting pelestarian dan pengembangan budaya di semua wilayah di Indonesia, dengan seni pertunjukan tradisi sebagai bagian penting di dalamnya. Seruan yang ditindaklanjuti sebagai peraturan dimulai dari tingkat pusat sampai ke daerah-daerah, direalisasikan melalui bermacam-macam kegiatan yang sesuai. Kurikulum di sekolah-sekolah formal, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas di antaranya bermuatan pelajaran seni pertunjukan tradisi. Beberapa daerah melengkapinya dengan muatan bahasa daerah masing-masing di tempat sekolah tersebut diselenggarakan.

Dengan atau tanpa seruan, masyarakat Bali telah mendahului merawat dan mengembangkan seni pertunjukan tradisi dengan cara tertentu. Bentuk yang nyaris serupa setidaknya untuk dua kepentingan yang sangat berbeda. Pertama adalah bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam bermacam-macam ritual. Berbagai bentuk ini merupakan pemulia kepada Yang Maha Esa dan Kuasa yang harus dijunjung dan dilestarikan dalam berbagai ritual

keagamaan. Bentuk yang nyaris serupa dengan penampilan dalam ritual, juga ditampilkan untuk tontonan di hadapan wisatawan. Akan tetapi maksud utama yang kedua ini adalah untuk tontonan atau hiburan dan melestarikan kehadiran wisatawan yang pada ujungnya adalah kontribusi pada devisa negara. Bentuk-bentuk yang dipergelarkan dalam dua peristiwa ini bisa mirip atau bahkan serupa, tetapi tujuan pergelarnya yang menunjukkan pembedanya.

Di Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Barat, pemerintah setempat memiliki kebijakan yang mendekati, tetapi dalam implementasi berbeda. Setiap hari Rabu masyarakat terutama anak-anak yang bersekolah diwajibkan *Nyunda*. Mereka pada hari tersebut setidaknya berbahasa dan berpakaian sebagaimana masyarakat etnik *Sunda*. Lebih jauh, bagi siswa yang mengajukan suatu beasiswa pendidikan harus melengkapinya dengan kemampuan, yang dibuktikan dengan sertifikat, yaitu bermain angklung dan seni beladiri yang disebut pencak silat. Beberapa perangkat pendukung, seperti instrumen musik tradisional terutama angklung tersedia di sekolah-sekolah dan kelompok-kelompok seni di masyarakat.

Seturut predikat 'Istimewa' yang dilekatkan di dalam nama wilayah dan pemerintahannya, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menata 'istimewa' antara lain di bidang budaya. Budaya yang dimengerti sebagai hasil budi dan daya manusia ditata digunakan sebesar-besarnya untuk kesejahteraan masyarakat DIY.

Bukan terbatas pada beberapa daerah saja, dapat dikatakan semua daerah berupaya mengimplementasikan regulasi pemerintah ke dalam bentuk yang bermacam-macam, namun dengan maksud sama. Sebagai contoh adalah dilakukan berkali-kali penggalian bermacam-macam seni pertunjukan tradisi yang sudah atau hampir punah. Hampir semua Pemerintah Daerah melaksanakan dengan tujuan pelestariannya. Di samping Pemerintah Daerah, semua pendidikan tinggi seni melakukan kegiatan yang sama pula. Hasil penggaliannya berupa rekonstruksi, revitalisasi, reaktualisasi dipertontonkan kepada masyarakat dan didokumentasikan secara audio - visual oleh instansi pendukung.

Sayang, kebanyakan langkah baik ini berhenti sampai pada pendokumentasian. Sesungguhnya warisan keindahan yang terselamatkan ini sangat perlu juga diajarkan. Pembelajarannya bukan hanya berhenti pada wujud, tetapi dipahami pula bahwa bagaimana wujud tersebut didukung oleh simbol-simbol yang bermakna kearifan setempat. Beberapa hasil rekonstruksi tari diajarkan oleh Pendidikan Tinggi Seni kepada para mahasiswa di program studi yang terkait, tetapi lebih banyak yang tersimpan sebagai data. Apabila frekuensi pergelarnya ditingkatkan dengan menghadirkan seniman-

seniman seni pertunjukan bukan tidak mungkin hal ini tidak menginspirasi mereka.

Kolaborasi antarbidang seni dan antar daerah maupun lintas daerah juga didorong dan difasilitasi oleh pemerintah. Banyak koreografer, musisi, dan seniman terutama generasi muda di bidang seni masing-masing tertarik pada kegiatan ini. Kegiatan awal yang dilemparkan oleh pemerintah merupakan kail untuk kegiatan yang berkelanjutan. Tidak sedikit di antara mereka melanjutkannya tanpa menunggu 'projek' pemerintah. Kolaborasi lintas bidang seni dan lintas daerah tampaknya menarik minat banyak seniman terutama anak-anak muda.

Cara lain yang juga dilakukan oleh pemerintah adalah 'belajar bersama maestro'. Kegiatan ini dilaksanakan setahun sekali dalam waktu 2 minggu. Kegiatannya melibatkan sejumlah pelajar remaja wanita maupun laki-laki tingkat sekolah lanjutan atas seluruh Indonesia. Mereka memperoleh kesempatan dengan cara diseleksi untuk belajar seni pertunjukan tertentu dan pengelolaannya kepada pakar masing-masing. Mereka tinggal berdekatan atau di tempat tinggal pakar tersebut. Biaya yang diperlukan disediakan oleh pemerintah. Sejumlah siswa belajar pada pakar seni pertunjukan Bali, sekelompok lagi belajar pada pakar seni pertunjukan kontemporer, dan sekelompok yang lain lagi belajar mengenai pengelolaan pertunjukan kepada pakar di bidang tersebut.

Model yang baru berjalan tiga tahun ini tampaknya diminati oleh banyak anak muda. Konsep ini disebut sebagai "Belajar dari Maestro". Mereka tinggal di lingkungan atau kediaman pakar yang barangkali tidak sama dengan tempat tinggal dan lingkungan asal masing-masing. Mereka dikenalkan pada lingkungan seni pertunjukan yang dipelajari tersebut, selain mempelajari seni dengan kearifan lokal yang mendukungnya.⁶ Jumlah yang mendaftarkan diri menjadi calon peserta kegiatan ini semakin bertambah dari tahun ke tahun. Para pakar seni pertunjukan yang dipilih pun juga tidak sama setiap tahun. Namun demikian, waktu pelaksanaan dua minggu perlu dipertimbangkan agar tidak mengganggu pelajaran sekolah. Mereka juga perlu memperoleh kesempatan kesinambungannya, bukan hanya sekali saja.

Selain model seperti disebutkan di atas, beberapa istana terutama empat istana yang berada di wilayah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta berusaha sedemikian rupa untuk mendekatkan muda pada tradisinya. Empat istana ini yang tidak lagi menjadi pusat kegiatan politik tetapi lebih sebagai penerus kegiatan seni - budaya membuka pintu bagi masyarakat untuk turut belajar seni pertunjukan di dalamnya. Wayang, gamelan, pedalangan, tari merupakan seni pertunjukan istana yang menarik untuk dipelajari. Beberapa warga masyarakat, terutama anak muda terlihat antusias

mendapat kesempatan tersebut, lebih-lebih ketika juga turut memperlakukannya.

Dengan demikian masyarakat mengenal keanekaragaman tradisi. Dimungkinkan pula bahwa keberlanjutan tradisi tersebut turut terjaga dengan kehadiran masyarakat di luar kalangannya ke sana. Memang, seharusnya masyarakat semua kalangan turut bertanggung jawab atau menyangga kewajiban untuk merawat serta menumbuhkembangkannya tanpa memandang asalnya. Sebagai sesuatu yang diwariskan, maka kelanjutan kehidupannya di masa depan berada di tangan generasi pewarisnya, yaitu masyarakat penerimanya pada saat sekarang maupun yang akan datang.⁷

Pemberian penghargaan kepada seniman-seniman pelaku seni pertunjukan tradisi, baik wanita maupun laki-laki, juga dilakukan oleh pemerintah untuk maksud yang sama. Penghargaan ini disampaikan setiap tahun kepada seniman-seniman yang berbeda-beda berdasarkan penilaian dan pertimbangan suatu tim yang ditunjuk oleh pemerintah. Para seniman ini pada umumnya adalah para pelaku yang menggeluti bidang seni masing-masing dalam rentang waktu relatif panjang.

C. Penutup

Menyeimbangkan keberadaan seni pertunjukan tradisi dengan kedatangan arus baru di Indonesia bukan sesuatu yang sederhana dan juga tidak mudah. Bangsa Indonesia dalam merawat seni pertunjukan tradisi dan memanjangkan akarnya sudah tidak diragukan. Di sisi yang lain, kelenturan dan keterbukaan bangsa Indonesia terhadap kedatangan unsur-unsur asing sudah teruji sejak lama. Akan tetapi, ketika era kesejagadan mulai merambah, maka keberlanjutan seni pertunjukan tradisi mulai dipertanyakan pula. Meskipun seni pertunjukan tradisi masih ditemukan di berbagai wilayah, tetapi musik, wayang kulit dan wayang wong, tari yang berciri kontemporer, dan lain-lainnya bermunculan dengan unsur-unsur yang terlihat, terdengar, dan terasa 'asing' terus berkembang.

Sebenarnya pemerintah sudah berupaya dengan kuat mencari keseimbangan atas hal itu. Dengan tidak menyalahkan kedatangan unsur-unsur asing, sesungguhnya sudah dilakukan sebagian yang seharusnya. Langkah selanjutnya yang masih bisa ditempuh antara lain, pemerintah selaku pembuat regulasi dan fasilitator duduk bersama narasumber dan membahas dengan jernih persoalannya. Dalam kesempatan ini jangan dilewatkan keterlibatan anak-anak muda pelakunya. Mereka sebagai penyangga kepentingan harus diajak serta. Tidak kalah penting adalah ketersediaan sumber dana yang diperlukan sebagai penunjang kegiatan, meskipun dapat dipahami keterbatasannya.

Menyiapkan hal itu sangat memerlukan ketekunan dan pasti kesabaran. Rasa turut memiliki dan tanggungjawab yang dibangkitkan, dimungkinkan akan mampu menepis kepentingan individu untuk menyetengahkan yang lebih dibutuhkan bersama. Informasi dan sosialisasi atas berbagai pembahasan dan kegiatan tentu juga dinantikan oleh masyarakat. Masyarakat dalam pengertian ini lebih meluas tidak sebatas pelakunya saja.

Pada umumnya pelatihan atau pembelajaran tari tradisi atau klasik gaya Yogyakarta pada lembaga-lembaga non-formal di DIY dilaksanakan untuk keberlanjutannya (Taib Bin Saearani, 2014). Barangkali tidak ditabukan modifikasi atau pengembangan bentuk untuk pencapaian kuantitas maupun kualitas. Tradisi selayaknya diunggulkan dengan merawat seutuhnya sebagai warisan budaya tak benda yang bermuatan nilai-nilai tak terpadankan. Namun demikian, pengembangannya tidak dihentikan sebagai upaya wujud kreatif.

Daftar Pustaka

- Bin Saearani, Muhammad Fazli Taib, 2014. "The Roles Ngayogyakarta Hadiningrat Palace and Dance Institutions in the Inheritance Process of Yogyakarta Classical dance Style". Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Burhan, M. Agus, 2018. *Perguruan Tinggi Seni di Era Milenial*. Yogyakarta Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Buwono X, Hamengku, 2011, Ajaran Sang Amurwabumi: Sumber Acuan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa, Pidato Penganugerahan Gelar Doctor Honoris Causa Bidang Seni Pertunjukan pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Haryono, Timbul, 2000, Peran Masyarakat Intelektual dalam Pelestarian Warisan Budaya Lokal. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Ibrahim, Idi Subandi, ed. 2004, Lifestyle Ecstasy Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia, cetakan kedua. Jelasutra, Yogyakarta.
- Kusmayati, A.M. Hermien, 2013, "Performing Arts as Cultural Identity" keynote speaker on The 1st International Conference on Performing Arts, 8 - 10 Desember 2013, Yogyakarta.
- Kusmayati, A.M. Hermien, 2016, "The Traditional Court Dances of Pura Pakualaman: Facing the Era of Globalisation" Keynote speaker on The 2nd International Music and performing Arts Conference, 22 - 24 November 2016. Perak, Malaysia.
- Kusmayati, A.M. Hermien, 2018, "Sustaining and Strengthening Art and Culture" dalam *Dance & Theatre Review*, vol. 1, No. 1.
- Mariato, M. Dwi, 2017, *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Scritto Book Publisher. Yogyakarta.
- Simatupang, Lono, 2013. *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni - Budaya*. Jelasutra, Yogyakarta.

Catatan

Makalah ini dipresentasikan dalam judul "Maintaining a Tradition as an Effort to Respond a More Challenging Era" dalam The 14th International Conference on Asia Pacific "Cultural Values: Culture, History and Pride" di Phnom Penh, Cambodia 19 - 21 Desember 2018.

Catatan Akhir

¹Sayang kecanggihan teknologi informasi tidak sedikit yang digunakan untuk tujuan tidak benar. Di antaranya kemunculan *hoax* yang membawa keresahan luar biasa di masyarakat, sehingga pemerintah memandang perlu untuk menata sekaitan dengan teknologi informasi ini.

²Sal Murgiyanto, salah seorang kritikus dan penulis seni pertunjukan menyesalkan bahwa mayoritas koreografer muda yang mempergelarkan karya mereka dalam Indonesian Dance Festival 6 - 10 November 2018 di Jakarta, melepaskan diri dari akar tradisi. Hal itu memang tidak salah, tetapi pertanyaan besar muncul: mengapa kreativitas yang dituntut dalam penampilannya diartikan menjauh atau melepaskan diri dari tradisi (November 2018).

³Damono, 2004, 5.

⁴Haryono, 2000, 2, 3, dan 10.

⁵Hamengku Buwono X, 2011: 7 - 8.

⁶Miroto, salah seorang pakar tari kontemporer Indonesia menginformasikan (Agustus 2018) bahwa cara ini dipandang tepat untuk mengenalkan dan mengakrabkan seni pertunjukan dengan bermacam-macam elemen pendukungnya kepada anak-anak muda.

⁷Kusmayati, 2018, 45 - 47.

PROF. DRS. SOEPRAPTO SOEDJONO, MFA., PH.D.

*Guru Besar Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
dan Rektor ISI Yogyakarta 2006 - 2010*

Penguatan KONTEN & EFEKTIVITAS MEDIA: Fotografi dan Audio Visual di Era Revolusi Industri 4.0.

Judul di atas menyiratkan sebuah kondisi yang merefleksikan keadaan dan tantangan ISI Yogyakarta yang sedang berproses untuk melangkah maju menghadapi tantangan zamannya, yaitu Seni di Era Revolusi Industri 4.0, khususnya yang berkaitan dengan *Artificial Intelligence (AI)*. Hal ini menjadi topik yang sedang marak diperbincangkan. Khususnya bila diamati dari salah satu fakultas yang secara langsung lebih banyak terlibat dengan masalah teknologi, yaitu Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang kini sudah berusia 25 tahun. Dua puluh lima tahun adalah sebuah usia yang dapat disebut sebagai saat yang cukup dewasa meninkah dan menapak pada usia “Tahun Perak”-nya. Usia yang cukup matang sebagai sebuah institusi pendidikan tinggi dengan segala kompleksitas situasi dan kondisi tantangannya.

Sebuah fakultas yang sesuai dengan namanya Seni Media Rekam menawarkan program pengajaran di tiga prodi (Fotografi, Film & Televisi, dan Animasi) dengan jalinan proses penciptaan dan pengkajian unsur media yang disertai dengan proses rekam di dalamnya. Secara faktual keberadaannya bisa diamati dari entitas disiplin ranah subjek pengajarannya yang lebih berorientasi pada karya-karya seni visual dan audio-visual dengan beragam pernik-praktis dan teori wacananya. Semua entitas subjek disiplinnya terkait dan terjalin dalam perkembangan teknologi terkini dengan implementasi teknisnya

yang serba masinal, digital, elektronis dan disertai dengan nilai otomatisasinya. Dari ranah entitas disiplin ilmu yang dimiliki ketiga ranah seni tersebut bila dikaitkan dengan konsekuensi logisnya, maka ditengarai adanya nilai *adagium* yang melekat dan tidak bisa dipisahkan.

Masing-masing disiplin tersebut di atas terikat dengan perkembangan teknologi dengan segala aspek perangkat *hard & soft ware* yang dipunyai untuk selalu bergerak dan tersistematisasi dengan nilai-nilai teknologi digital kekinian. Kondisi yang relatif cepat dan progresif ini merupakan *absolute natures* dari masing-masing ranah disiplin seni tersebut. Apalagi revolusi industri 4.0 begitu mempengaruhi perkembangan kemajuan peradaban manusia terkini. Secara otomatis perkembangan ini haruslah diantisipasi secara bijak dengan mengkaji berbagai aspek yang berkenaan dengan pengembangan ranah kompetensi disiplin seninya masing-masing. Sebagaimana yang menjadi harapan tokoh internasional keuangan yang juga mantan Direktris IMF, Dr. Sri Mulyani Indrawati, yang sekarang menjadi Menteri Keuangan kebanggaan kita bersama. Beliau memberikan sambutan sebagai *Keynote Speaker* dalam pertemuan Rakernas Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi di Medan pada 17 Januari 2018 di kampus Universitas Sumatera Utara Medan:

“... bahwa kemajuan suatu negara untuk mengejar ketertinggalan sangat tergantung pada tiga faktor... yakni, Pendidikan, Kualitas Institusi, dan Kesiediaan Infrastruktur... untuk membangun fondasi kemajuan bangsa Indonesia... Terkait ‘*disruptive technology*’, ... bahwa dunia pendidikan menjadi garis depan di era digital. Perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dunia cepat berubah, kita harus mampu cepat adaptif dengan tetap menjaga karakter Indonesia.” (<https://www.ristekdikti.go.id>)

Beberapa kata kunci cuplikan dari pidato *Keynote Speaker* Dr. Sri Mulyani tersebut mengisyaratkan betapa pentingnya perguruan tinggi harus adaptif di era digital terhadap perkembangan teknologi terkini serta tetap menjaga karakter bangsa.

Terkait dengan judul topik di atas, maka setiap upaya PENGUATAN KONTEN dan EFEKTIFITAS MEDIA bagi setiap ranah disiplin dalam proses belajar mengajarnya haruslah tetap mengacu dan mempertimbangkan pada masing-masing *absolute natures*-nya. Di samping juga tentunya yang berkaitan dengan semua nilai aspek *aesthetic & philosophy natures*-nya sebagai kerangka modalitas bentuk dan tampilan kreativitas seni yang ada. Dalam hal ini, apa

sajakah yang menjadi masalah dan harapan dalam menyikapi *trend* teknologi bila dikaitkan dengan kondisi *AI* dan situasi perkembangan *IR 4.0* pada saat ini di FSMR ISI Yogyakarta?

Penguatan Konten (Content Values Enhancement)

Secara umum istilah “Penguatan Konten” berarti berbagai ragam upaya peningkatan nilai, baik secara kuantitas maupun kualitas yang ada. Dalam konteks proses pembelajaran akademik, secara khusus merupakan berbagai upaya memperkaya nilai tambah materi dan teknis pembelajaran berikut nilai pembaharuan materi ajarnya (*enhancing & updating efforts for course contents*). Khususnya yang berorientasi pada peningkatan kesadaran dalam berolah teknologi sesuai dengan nilai-nilai Revolusi Industri 4.0, baik dalam ranah teori maupun implementasi praksis seninya. Meskipun demikian, kaidah dan nilai rasa estetika kemanusiaan tidaklah harus begitu saja dikorbankan bagi upayaantisipasi Revolusi Industri 4.0 ini. Kalau boleh dikatakan bahwa konten nilai estetis kreatif dan bentuk estetika tetap menjadi kompetensi dalam ranah akademis yang ada. Sedangkan masalah teknologi dengan muatan yang terwadahi dalam berbagai media merupakan pengetahuan kompetensi “*know-how*” yang dapat dimanfaatkan dan diberdayagunakan harus selalu terbarukan sesuai dengan tuntutan perkembangan zamannya.

Sebelum melangkah lebih jauh, perlu kita amati dan telaah terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan “Revolusi Industri 4.0”. Istilah tersebut merupakan penamaan terhadap kelanjutan revolusi industri di Eropa pada awal abad XIX yang telah dimulai dengan beberapa inovasi teknologi di bidang industri:

- I. Revolusi Industri 1.0 – inovasi mekanisasi, produksi dengan tenaga air dan tenaga uap;
- II. Revolusi industri 2.0 – dengan ciri-ciri produksi massa, proses *assembling* berkesinambungan, dan pendayagunaan produksi dengan tenaga listrik;
- III. Revolusi industri 3.0 – yang ditandai oleh penemuan ‘*smart brain system*’ komputerisasi dan otomatisasi;
- IV. Revolusi industri 4.0 – pendayagunaan sistem siber-fisik (*cyber-physical system*).

Dengan demikian istilah *Industry 4.0* yang sering dikatakan sebagai revolusi industri IV merupakan istilah penamaan dalam bidang industri yang menitikberatkan pada upaya-upaya sistem siber-fisik dalam berbagai bentuk implementasinya yang terkait dengan *Artificial Intelligence (AI)* – Kecerdasan Buatan, antara lain, a. Otomatisasi (*automation*); b. Pertukaran data dalam

teknologi *manufacturing* yang kesemuanya terkait dengan keterhubungan (*interconnection*) dengan internet (*IOT: internet of things*), pelayanan pusat informasi data dengan komputer (*cloud computing*) yang dimaknai sebagai *information transparency* atau keterbukaan informasi dengan segala aspek pemikiran komputerisasi (*cognitive computing*). Kesemuanya merupakan prinsip-prinsip tantangan teknologi yang harus dikuasai dalam mengimplementasikan proses belajar perguruan tinggi seni dalam tataran sarjana S1, S2, dan S3 di ISI Yogyakarta.

Secara umum bagi para staf pengajar dan mahasiswa di FSMR, hal-hal tersebut di atas bukanlah hal yang baru sama sekali. Karena hampir semua peralatan baik *hard ware* maupun *software* yang digunakan dalam praktiknya terkait dengan teknologi komputer dan sistem digital. Hal ini sudah kita mulai sejak FSMR didirikan 25 tahun lalu yang terprogram *computerized & digitized* secara bertahap, mulai dengan jenis-jenis kamera, mesin proses editing, penciptaan karya-karya seninya serta proses diseminasi/distribusi dan depositorinya. Meskipun demikian, studio kamar gelap fotografi yang masih menggunakan praktik sistem manual dan *non-digitized* masih dipertahankan di Jurusan Fotografi untuk kepentingan aspek pengkayaan nilai sejarah bagi pengetahuan mahasiswa, baik secara teoritis maupun kemampuan praktisnya.

Secara umum “Penguatan Konten” dalam proses belajar mengajar meliputi juga semua upaya meningkatkan nilai materi pada bidang akademik. Baik itu berupa materi ajar yang terhimpun dalam kurikulum dari masing-masing kompetensi tiga prodi (Fotografi, Film & Televisi, dan Animasi) maupun setiap pelaksanaan yang dilakukan oleh sumber daya manusianya yang meliputi segenap sivitas akademika (dosen, mahasiswa, dan tenaga administrasi). Adapun kurikulum yang diimplementasikan di seluruh ISI Yogyakarta mengikuti pelaksanaan kurikulum baru (2016-2017) yang berbasis pada:

“Standard Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) sesuai dengan Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 Tentang Penerapan KKNI Bidang Pendidikan Tinggi, dan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. ” (Buku *Panduan dan Peraturan AKADEMIK Diploma dan Sarjana Strata Satu ISI Yogyakarta 2018-2019*, p. 29)

Secara umum, kurikulum yang ada perlu dipertimbangkan peningkatan bobot sks-nya, khusus pada mata-mata kuliah yang memiliki potensi dikembangkan, baik secara kuantitas maupun kualitas. Khususnya mata kuliah yang berorientasi pada nilai-nilai teknologi *AI* dan *IR.4.0*. Sudah tentu pertimbangan ini harus diambil berdasarkan pertimbangan ketentuan rasio mata kuliah teori dan praksis yang sudah ada. Seandainya tidak mungkin untuk meningkatkan jumlah kuantitas sks-nya, maka konten materinya harus dilakukan secara efektif sesuai alokasi jam yang seharusnya dilaksanakan.

Penguatan konten kurikulum bisa dilaksanakan dengan mengamati pola, jenis materi kuliah sejenis yang bisa diakses dari beberapa perguruan tinggi sejenis dan setara tingkat capaian *degree*-nya di dalam maupun yang di luar negeri melalui jalur koneksitas *online AI* yang tersedia sebagai acuan banding (*cross reference*) bagi pengembangan konten materi kurikulum yang ada. Hal ini bisa dilakukan pada waktu evaluasi kurikulum yang dilakukan secara berkala empat tahunan, meskipun dimungkinkan perubahannya bisa dilakukan dua tahunan sekali. Tergantung aspek *emergency* atau kepentingan mendesak dari kebijakan lembaga, baik di tingkat pusat atau lokal sehingga diperlukan perubahan kurikulum yang sifatnya parsial.

Adapun materi kurikulum pendidikan bagi perguruan tinggi seni secara umum bisa dilandasi oleh suatu teori yang disebut sebagai DBAE (*Discipline Based Art Education*), sebagaimana yang pernah dinyatakan oleh Brent Wilson sebagai berikut:

"DBAE, builds on the premise that art can be taught most effectively by integrating content from four basic disciplines - art making, art history, art criticism, and aesthetics (the philosophy of art) - into a holistic learning experience." (Walling, 2000, p.19)

Keempat dasar disiplin DBAE (penciptaan karya seni, sejarah seni, kritik seni dan estetika/filsafat seni tersebut bisa dijadikan sebagai dasar pijakan di dalam implementasi kurikulum dengan varian-variannya yang terkait beserta pengembangan konten yang ada. Kesemuanya dikatakan sebagai keseluruhan aspek dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan pengayaan pengalaman pendidikan seni di semua lini secara *holistic* pada perguruan tinggi seni. Hal tersebut terkait dengan materi konten dari masing-masing disiplin untuk mendapatkan penguatan yang memadai,

"Karena sifatnya yang '*content oriented*' maka pendekatan ini bisa dimuati dengan beragam materi yang disesuaikan dengan jenis disiplin yang ada. Untuk itu yang perlu ditentukan adalah seberapa banyak '*content*' tersebut harus dimuatkan dan terintegrasi secara padu pada kurikulum agar dapat dilaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien." (Soedjono, 2007, p. 87)

Beberapa upaya penguatan konten yang bisa dilakukan pada keempat *basic disciplines* tersebut di atas antara lain:

1. Pada *Art Creation* - Penciptaan Karya Seni, yang berkaitan proses kreatif estetis yang dilakukan secara praksis dan teoritis dengan mengacu pada keunikan dan karakter dari masing-masing ranah bentuk seninya. Acuan kreatif yang pernah dilakukan oleh para pakar seni yang terdahulu bisa memberikan alternatif kreatif yang bisa memacu *stimulus* ide dan konsep penciptaan berikutnya sebagai karya seni yang inovatif dan baru. Di samping itu juga perlu dipertimbangkan melihat artefak tradisi yang berisi nilai-nilai kreatif lama atau nilai tradisional dengan sentuhan teknologi *AI* sehingga menampilkan bentuk karya seni inovatif yang baru pula.

Theory of Adaptation dari Linda Hutcheon bisa dijadikan pedoman dalam konteks ini. Bahwa untuk berkarya seni sangat dimungkinkan untuk mengadaptasi karya lain dengan bentuk yang sama atau berbeda bentuk karya seninya dengan sentuhan gaya personal ataupun dengan sentuhan teknologi *IT* atau *AI* yang terbaru. Sehingga bisa terjadi suatu penciptaan karya seni yang bernuansa "alih wahana" (meminjam dari sastrawan Sapardi Djoko Damono) atau transformasi bentuk tampilan dengan konten yang sama.

Aspek "jam terbang" bagi peningkatan konten berolah karya diperlukan untuk disiplin berlatih serta banyak mengeksplorasi diri dan bereksperimen dalam berkarya seni sangat diperlukan. Di samping bakat/*talent/aptitude* juga masih diperlukan praksis yang intensif untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sebagaimana apa yang disebut sebagai *practice makes perfect*.

2. Pada disiplin *Art History* - Sejarah Seni, bahwasanya dalam setiap kajian seni memiliki aspek sejarahnya sendiri yang tentunya berbeda perkembangan pohon ilmunya satu sama lain. Seandainya pun memiliki sumber pohon ilmu yang sama, tetapi dalam perkembangannya akan mengikuti alur yang berbeda untuk menjadi kajian ilmu yang berbeda pula. Inovasi yang timbul karena tantangan zaman dan perkembangan teknologi baru yang memungkinkan munculnya satu disiplin bentuk seni yang baru pula. Khususnya bentuk seni yang berorientasi pada teknologi digital telah memungkinkan perkembangan bentuk seni yang dilihat dari aspek sejarah terbentuknya telah melampaui pertumbuhan dan perbedaan yang cepat

sehingga memunculkan varian bentuk seni yang beragam kompleksitas dan tampilannya. Belum lagi ditinjau dari aspek pelaku/pencipta seninya, di samping nilai kreativitas dan gaya pribadi, nilai estesisnya, telah memungkinkan untuk menciptakan sejarah/riwayat seni tersendiri, sehingga memperkaya batang pohon ilmu seni secara nyata.

Penguatan konten pada aspek sejarah seni dari masing-masing disiplin seninya dapat ditingkatkan dengan selalu mencari dan menemukan nilai aspek apa saja yang dapat diajarkan sebagai bentuk ragam varian yang dapat memperkaya nilai sejarah disiplin ilmu seni dari masing-masing entitas seni yang ada. Dengan berjalannya waktu, pencatatan berbagai gejala perubahan seni yang diakibatkan oleh berbagai temuan inovasi teknis dan teori baru, gaya zaman, gaya personal, sosok pelaku/pencipta karya seni, serta diperkaya oleh pengaruh tantangan zamannya sangatlah penting ditelaah sehingga dapat memperkaya nilai sejarah dari setiap ranah disiplin baik ide, konsep, varian materi dan teknologi, perubahan selera atau *trend* sewaktu, dan tampilan bentuk seni yang dipercaya selalu bergerak secara kronologis untuk memperkaya kehadiran sejarahnya sendiri. Hal ini penting diketahui karena sejarah dibentuk oleh perkembangan waktu, pelaku, ruang, ide, karya seni, gaya/aliran, teknologi, inovasi, nilai-nilai estetis dan filosofis tantangan zamannya.

3. Pada disiplin *Art Criticism* - Kritik Seni, kehadiran entitas seni, baik secara fisik maupun kehadiran ide dan konsepnya merupakan wacana yang harus dan layak untuk diketahui dan dipahami makna kehadirannya sebagai bagian dari upaya apresiasi. Hal ini erat kaitannya dengan tujuan utamanya untuk membangun dan meningkatkan pemaknaan dan pemahaman tentang kehadiran karya seni. Sebagaimana yang dikatakan oleh Terry Barrett tentang apa itu kritik seni bahwa, "*Criticism is informed discourse about art to increase understanding and appreciation of art.*" (1996, p. 3)

Untuk dapat memperkaya upaya diskusi pewacanaan tentang karya seni maka diperlukan adanya pengetahuan tentang asal muasal kehadiran seni, baik itu tujuan/fungsi, materi, ide dan konsep penciptaannya, yang lebih ringkas apabila meminjam pola yang lazim disebut 5W+1H (*what, where, when, whom, why + how*) sehingga bisa tahu lebih banyak tentang keberadaannya. Penguatan konten pada disiplin kritik seni lebih ditekankan pada aspek kegiatan penguatan wacana teoritis, nilai-nilai estetika, dan disertai memperluas kebiasaan membaca kritis dari berbagai perspektif keilmuan serta penguatan kemampuan berinteraksi dengan tulisan dan artikel terkait dengan bidang keilmuan masing-masing melalui media *online*.

Kehadiran para pakar ilmu-ilmu bantu di kampus dapat menjadi *stimulus* bagi pengembangan pemikiran yang dapat meningkatkan kemampuan

diskusi dan menuliskannya dalam bentuk tulisan tinjauan kritis tentang bidang seni kompetensinya. Aspek interkoneksi dengan narasumber dan tulisan yang bisa didapatkan secara *online* memberikan kemudahan dalam meningkatkan kepekaan wacana untuk lebih banyak memahami dan mengapresiasi serta mengendapkannya menjadi suatu tulisan analisis kritis seni yang evaluatif dan apresiatif yang bisa dikemukakan dalam suatu forum diskusi baik fisik *real time* (dalam jurnal, kuliah klasikal, dan seminar) maupun yang diadakan secara *virtual*. Di samping juga bisa di-*share* dan mendapatkan respon balik dari peserta yang terkait dalam suatu diskusi interaktif yang ada dalam konteks *interconnection* melalui IT di dunia maya yang tak terbatas ini.

4. Pada disiplin *Aesthetics & Philosophy of Art* - Estetika dan Filsafat Seni sebagai esensi vital dalam setiap bentuk dan tampilan karya seni, maka pengetahuan dan pemahaman terhadap nilai estetika dan filosofinya harus menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan tiga disiplin dalam DBAE di atas. Karena bentuk dan daya tampil yang berbeda dari setiap kompetensi yang menyangkut proses penciptaan, materi dan teknik yang digunakan serta kehadiran ide dan konsep yang berbeda memungkinkan adanya ranah estetika penciptaan dan nilai filsafati yang terkandung di dalam masing-masing jenis/genre seni yang berbeda pula. Meskipun secara umum dan universal nilai hakiki tampilan dan kinerja karya seni selalu memiliki keunikan nilai estetis-kreatifnya tersendiri.

Untuk itu diperlukan berbagai pendekatan dalam upaya meningkatkan nilai penguatan konten sebagai bagian dari *content enrichment* yang selama ini sudah dilakukan. Sebagaimana juga telah diutarakan oleh Donald W. Crawford dalam buku Smith & Simpson (ed.) *Aesthetics and Arts Education*, (1991) bahwa untuk mengevaluasi nilai estetis dapat dilakukan dengan lima pendekatan estetis bagi setiap disiplin seni yang berkenaan dengan: 1. *The Art Object*; 2. *Appreciation & Interpretation*; 3. *Critical Evaluation*; 4. *Artistic Creation*; 5. *Cultural Context*. (p.22) Hal tersebut dapat diringkas bahwasanya setiap karya seni bisa diamati dan ditelaah nilai estetis dan nilai filsafati kehadirannya yang dimulai dari kehadiran karya seni dan reputasi serta sang pencipta seninya, upaya apresiasi dan interpretasi (*form & content*), upaya evaluasi yang dilakukan, dan proses penciptaannya yang tanpa melupakan keterkaitannya dengan nilai budaya lingkungannya dimana dan mengapa karya tersebut diciptakan.

Upaya penguatan konten pada disiplin estetika dan nilai filsafati bisa dilakukan dengan meningkatkan kepekaan estetis dan pemahaman filsafati dari setiap kehadiran karya seni yang ada. Hal ini tidak saja berkaitan dengan aspek *design criteria* dasar keindahan saja, tetapi harus juga mengikuti wacana arah dan aliran yang sedang menjadi '*trend*' pada waktu tertentu

berikut aspek sosial, politik kebudayaan dan narasi artistik yang menginspirasi dunia seni (*art-world*) sekitar. Termasuk juga dengan mengamati kecenderungan perubahan nilai dan fenomena artistik melalui media *online* seperti yang bisa di akses melalui media *AI/RI 4.0* yang begitu mudah ditinjau dan dianalisis karena prinsip keterbukaan informasi dalam berbagai situs dan media *online* yang ada. Maraknya perkembangan teknologi telah memungkinkannya kehadiran dan bentuk karya seni yang berorientasi pada nilai-nilai kebaruan inovasi IT yang ada, sehingga secara kasat mata perlu diantisipasi adanya nilai estetika dan filsafati yang baru dengan criteria nilai-nilai evaluasi estetika yang baru pula.

Penugasan praksis para mahasiswa bisa diperbanyak kuantitasnya dengan pengumpulan karya tugas yang sifatnya *paperless* dan dikumpulkan dalam bentuk *virtual* dengan *files/folder* dalam USB *flashdisk* bagi masing-masing mahasiswa. Pada waktu tertentu perlu dievaluasi dan dilakukan secara klasikal di *previewing room*, agar para mahasiswa bisa memberikan komentar dan penilaian terhadap karya-karya *peer group*-nya masing masing. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa terlatih kepekaan artistiknya dengan mendengarkan komentar dan evaluasi dari sang dosennya terhadap karya-karya yang dinilai bersama.

Bahan-bahan referensial bisa secara instan dan cepat diikuti sertakan dalam diskusi evaluasi bila pada sesi kritik/evaluasi karya-karya tugas tersebut tersedia media *cloud*, *dropbox*, & *google drive* yang berisikan data informasi baik yang tekstual maupun visual yang bisa diakses secara *online*. Sehingga aspek *interconnection* dalam teknologi IR.4.0 dapat terlaksana dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan penguatan konten yang dibutuhkan. Para dosen dan mahasiswa wajib memiliki portofolio karya-karya seni ciptaannya yang dibangun secara bertahap untuk dapat dilihat dan di-*share* ke berbagai pihak pada waktu dan ruang yang berbeda. Sehingga forum “pameran” tidak hanya harus *real-time*, tetapi juga bisa bersifat virtual dan dapat dinikmati oleh semua yang berminat di seluruh dunia yang saat ini sudah *borderless* sebagai bagian prinsip *information transparency* dalam prinsip *AI/IR 4.0* yang sedang mengharu biru peradaban kehidupan kita saat ini.

Efektivitas Media.

Dengan pertimbangan apa yang sudah ada dan kondisi *existing* secara umum tentang pengenalan dan kemampuan teknologi *Artificial Intelligence* di FSMR, masalah “Efektifitas Media”-nya lebih diutamakan bagaimana yang ada tersebut dapat selalu *up to date* sehingga tidak harus ketinggalan dengan yang sedang ada dan berlaku di luar ranah akademis kampus. Untuk itu ada dua hal utama yang harus diprioritaskan sebagai konsekuensi logis tentang

perkembangan teknologinya yang relatif cepat, yaitu tentang aspek *updating/upgrading* dan *maintenance* merupakan hal yang harus diutamakan. Keduanya menyangkut penyediaan *hardware* dan *software* yang ada agar selalu *up to date* dan selalu bisa di-*upgrade* dengan mudah, karena beberapa *softwares* kadang selalu saja terjadi upaya memperbaharui dengan *operating system (OS)* dan *spec* yang terbaru. Sedangkan yang *existing* juga perlu dipelihara agar dapat memiliki *length of usability* yang lebih lama. Untuk itu strategi pengadaan yang memiliki konsekuensi biaya harus dirancang sedemikian rupa agar proses belajar-mengajar tidak terganggu. Kebijakan lembaga dalam memenuhi kebutuhan tersebut merupakan bagian dari pembiayaan rutin 'habis pakai' dengan frekuensi waktu yang relatif sedikit lebih lama sesuai dengan urgensi kebutuhan yang ada. Dalam hal ini diperlukan fleksibilitas perencanaan anggaran yang berorientasi pada nilai-nilai kekinian yang diperlukan sebagai upaya untuk merespon hal-hal tersebut di atas.

Di samping itu, kerjasama dengan para *supplier* atau *principal* produk teknik yang biasa digunakan perlu tetap dipertahankan. Terutama yang berkaitan dengan pengenalan produk baru yang diikuti dengan *workshop* dan seminar teknis oleh pakar terkait tentang produk yang sedang dipasarkan. Kadang bila kesempatan memungkinkan untuk pengenalan produk baru, pihak kampus yang disesuaikan dengan mata kuliah/jurusan dan minat studi tertentu, akan mengundang pakar dan pihak *retailer* untuk berbagi pengetahuan dengan para dosen dan mahasiswa. Hal ini sudah sering dilakukan oleh beberapa staf pengajar FSMR agar setiap produk baru yang sedang *ngetren* dapat juga diketahui dan dikenal oleh para sivitas akademika kampus.

Adapun penggunaan media dalam proses belajar mengajar multimedia yang berbasis klasikal dengan sistem digital sangatlah vital ketersediaan perangkat media komputer yang terhubung dengan internet. Hal ini merupakan keharusan bagi upaya mendukung pelaksanaan kelas yang berorientasi pada *AI* dan *IR 4.0*. Kendala yang sering terjadi adalah keterhubungan dengan sumber-sumber informasi seperti *Dropbox* (perusahaan jasa *cloud storage* yang memiliki kemampuan penyimpanan data/informasi jarak jauh yang dapat diakses secara *online*) dan *iCloud* (perusahaan penyimpanan data *online* milik Apple) serta *google-drive* sering gagal karena *server* internet yang ada tidak tersambung dengan baik atau kurang *viable* bagi kepentingan kelancaran proses belajar mengajar. Hal ini menjadi sangat mengecewakan bila hal tersebut terjadi pada kelas studio komputer yang memerlukan ketersediaan komponen IT yang diperlukan. Belum lagi bila terjadi pemutusan aliran listrik yang seringkali mengganggu jalannya perkuliahan. Untuk itu penyediaan mesin cadangan sumber tenaga listrik (*backup engine power supply*) menjadi mutlak dan vital ketersediaannya untuk mencegah kendala terputusnya *power supply* aliran listrik yang ada.

Keberadaan studio multimedia, ruang rapat, ruang seminar/konferensi, dan galeri/ruang pameran serta ruang penayangan (*re/viewing room*) yang berbasis *computerized* dan digital yang terhubung dengan sumber-sumber informasi/data secara *online* (*Wifi & Bluetooth*) menjadi hal yang penting bagi terlaksananya proses belajar mengajar yang berorientasi pada *AI* dan *IR 4.0*. Kesemuanya perlu sentuhan digital dan terkoneksi secara *online* dengan sumber-sumber data/informasi yang terkait dengan fungsi ruang-ruang fungsional modern tersebut bila ingin memiliki *assets* yang berbasis *AI* dan *IR 4.0*. Termasuk beberapa *interactive monitors* yang memiliki konektivitas dengan sumber data info internal maupun *online* yang diperlukan oleh para pengguna ruang-ruang tersebut. Meskipun tidaklah harus memiliki *chatbot* (*chatting robot*) seperti yang ada di museum-museum di luar negeri guna melayani para pengunjung dan pengguna jasa museumnya. Minimal ruang-ruang tersebut sudah memiliki *automatic lighting* dan *sound system* yang meningkatkan nilai fungsional dari tuntutan ruang digital yang memadai di samping pengaturan *air conditioning* yang standar.

Sebagai sarana media pendukung dalam proses *archiving* bagi karya-karya visual fotografi dan media film & televisi serta program animasi yang memerlukan tidak saja media penyimpanan secara fisik, tetapi juga diperlukan *virtual spatial storage* yang aman dan memadai kemampuan *repository*-nya. Meskipun sudah tersedia beberapa badan *repository* seperti *Dropbox*, *iCloud*, dan *Google drive* sebagai perusahaan jasa *cloud storage* yang menggunakan sistem IT *online* yang ada pada saat ini. Tetapi yang mereka tawarkan secara gratis hanya kurang lebih *1 Gigabyte*, sedangkan sisanya harus dikenakan uang sewa bagi pengguna *digital storage* ruangnya. Namun hal ini menjadi keniscayaan dan keharusan bagi suatu institusi pendidikan tinggi yang berkibrah di bidang teknologi canggih *AI/IR 4.0*. *Jer basuki mawa bea*, semua ada konsekuensinya. Khususnya bagi perguruan tinggi seni yang *nature* disiplinnya sebagai institusi industri karya seni, baik yang visual maupun yang audio-visual. Terutama dalam mengantisipasi “ledakan” jumlah karya seni visual (*visual arts explosion*) yang mengglobal sifatnya.

Di samping juga bisa dijadikan sebagai suatu penyiapan ideal bagi upaya-upaya *arts-archiving* dalam menyiapkan *virtual gallery/museum* yang bisa diakses di mana dan kapan saja di era *AI/IR 4.0* ini. Pengaplikasian *AI* dapat memudahkan penelusuran arsip keberadaan karya seni yang ada, karena algoritma pengenalan visual dapat secara leluasa membuka potensi koleksi visual digital dengan sistem alokasi, seleksi, klasifikasi dan penandaan yang sistematis dan otomatis. Hal ini sesuai dengan harapan ideal bagi mendukung semangat prinsip *interconnection* dan *information transparency* dalam era *IR 4.0* bahwa semua bisa saling terhubung karena akses untuk data informasi

sedemikian terbuka untuk ditelaah dan digunakan bagi setiap tujuan dan kepentingan pengembangan pendidikan tinggi seni. Upaya *archiving* yang *implied* dalam pengembangan program akademi moderen yang menapak langkah akademianya lebih percaya diri menatap ke depan dalam era *IR 4.0* yang dijiwai oleh kemampuan mengaplikasikan proses *Artificial Intelligence*-nya secara lebih mantap ke depan.

Dengan demikian pemahaman “Efektivitas Media” merupakan upaya dalam meningkatkan daya guna dari berbagai jenis media baik itu yang bersifat peralatan digital elektronis yang *computerized* dan terkoneksi dengan program *AI/IR.4.0* serta ketersediaan infrastruktur pendukung fungsional yang memadai. Semua media yang tersedia didesain untuk selalu terbuka bagi kemungkinan peremajaan (*upgrading & updating*) serta berorientasi pada nilai-nilai kekinian pada media digital yang ada serta memproyeksikannya untuk menerima perubahan positif peningkatan nilai guna bagi tujuan aplikasinya ke depan agar proses akademik yang ada menjadi lebih baik.

Simpulan.

Upaya-upaya penguatan konten dan efektivitas media merupakan hal yang harus dicermati dan diupayakan pelaksanaannya dalam implementasi pengembangan program keterlibatan perguruan tinggi seni dalam era *RI 4.0* dan proses *AI*-nya yang sudah dilakukan oleh FSMR ISI Yogyakarta selama ini. Kalau upaya penguatan konten lebih diarahkan pada peningkatan nilai materi proses belajar mengajar, kurikulum dengan pijakan konten DBAE dengan empat disiplin dasar kualitas dan kuantitasnya yang ditingkatkan. Sedangkan efektivitas media lebih pada pendayagunaan media dan infrastruktur yang lebih handal dengan upaya *updating/upgrading* baik *software* dan *hardware* yang ada. Di samping juga dipikirkan infrastruktur fungsional untuk melangkah lebih maju dalam era *IR 4.0* dengan menciptakan media pamer/tayang *virtual* yang berorientasi pada sarana digital yang *computerized* dan didukung oleh sistem *AI* dengan prinsip-prinsip *interconnection*, *information transparency*, *automation*, dan *cloud storage server* yang lebih canggih ke depan.

Amiin YRA... Selamat LUSTRUM ISI Yogyakarta...!!

Daftar Pustaka

- Barrett, Terry. *Critisizing Photograph: An Introduction to Understanding Images*, Mountain View, CA: Mayfield Publishing Co., 1966.
- Butt, Danny. *Artistic Research in the Future Academy*, Bristol, UK: Intellect, 2017.
- Greer, Dwaine W. *Art as a Basic: The Reformation in Art Education*, New York: Barnes & Noble Inc., 1997.
- Hutcheon, Linda. *Theory of Adaptation*, New York: Routledge, 2006.
- Irwandi, ed. *Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni: Bunga Rampai Purnabakti Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2019.*
- Smith, Ralph A. & Alan Simpson ed. *Aesthetics and Arts Education*, Urbana & Chicago: University of Illinois Press, 1991.
- Soedjono, Soeprapto. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti, 2007.
- Walling, Donovan R. *Rethinking How Art is Taught: A Critical Convergence*, Thousand Oaks, CA: Corwin Press, Inc., 2000.

Jurnal

- JUSA-Journal of Urban Society's ARTS, Vol.2, No.2 - Oktober 2015.
- BCA Prioritas, *Artificial Intelligence: Pemanfaatan dalam Bisnis dan Transformasi Digital*, edisi 81/XV/2019.

Laman

- <https://www.ristekdikti.go.id/kabar/pengembangan-ipitek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0-2/#eVwYgSEaJT7WuvXU.99> diakses pada 2 Mei 2019
- <https://www.nst.com.my/education/2018/01/323591/higher-education-era-ir-40> diakses pada 3 Mei 2019

PROF. DR. YASRAF AMIR PILIANG, MA.

Guru Besar FSRD ITB

AURA SENI, DAYA KEHIDUPAN:

Masa Depan ISI Yogyakarta

Perkembangan seni tak dapat dipisahkan dari perkembangan sains, teknologi, sosial, politik, ekonomi, dan budaya di mana ia hidup. Perkembangan teknologi informasi-digital, khususnya, telah mengubah secara fundamental tidak saja ekspresi, bentuk, metode, proses dan pengalaman seni, akan tetapi pendidikan seni pada umumnya. Pendidikan seni secara konvensional berurusan dengan pengembangan kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap ilmiah tentang dunia material-fisikal-kebertubuhan, yang didukung oleh keterampilan manual atau mekanikal. Perkembangan teknologi informasi-digital mutakhir seperti *adaptive robotics*, *artificial intelligence*, dan *big data* telah mengubah peta kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap ilmiah ini.

Kedatangan Revolusi Industri 4.0, sebagai produk perkembangan teknologi informasi-digital mutakhir, telah mengubah secara fundamental model-model interaksi sosial, transaksi ekonomi, wacana kebudayaan, produksi pengetahuan, relasi komunikasi, kolaborasi kreatif, model produksi, dan paradigma seni. Dalam beberapa dekade terakhir, "digitalisasi seni" merupakan sebuah arus besar global, yang membuka sebuah medan seni berbasis teknologi informasi-digital, seperti *cyber-art*, *information arts*, dan *multi-media arts*. Digitalisasi seni ini juga mengubah secara fundamental pendidikan seni, yaitu dalam jenis pengetahuan, keahlian, praktik, proses, metode dan nilai-nilai

seni, yang kini sangat dibentuk oleh model-model pengetahuan berbasis teknologi informasi-digital.

Meskipun demikian, perkembangan seni dan pendidikan seni tidak hanya ditentukan secara absolut oleh perkembangan teknologi, karena seni adalah sebuah aktivitas menemukan secara kreatif segala yang tak-terpikirkan, tak-terimajinasikan dan tak-terbayangkan, "melampaui" determinasi teknologi. Teknologi bukan keniscayaan dalam dunia seni, tetapi sebuah pilihan dari banyak pilihan lain: alam, jagad raya, ketaksadaran, mimpi, spiritualitas, atau mistisisme. Dengan kata lain, perkembangan seni tidak bersifat eksponensial mengikuti perkembangan teknologi, akan tetapi perkembangan yang mengikuti multi-dimensi dan multi-model: siklikal, *recycling*, repetitif, spiral, acak, atau *chaotic*. Medan seni adalah medan yang terbuka, dinamis dan tak dapat diprediksi.

Sebagai sebuah lembaga pendidikan tinggi, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta harus secara cerdas menempatkan dirinya di antara medan-medan seni yang ada, dengan mengantisipasi berbagai kemungkinan perkembangan seni di masa depan, melalui upaya pengembangan paradigma dan model-model pengetahuan serta praktik seni yang khas dan berkarakter. Medan seni yang dibukakan oleh perkembangan teknologi informasi-digital mutakhir--yang menghasilkan berbagai bentuk seni virtual--hanyalah salah satu dari kemungkinan medan seni yang tak terbatas itu. Tantangan ISI Yogyakarta ke depan adalah mengembangkan strategi pendidikan seni, yang mampu membukakan sebuah ruang dan medan seni khas sebagai identitas dan pembeda dari perguruan tinggi seni lainnya.

Medan Pengetahuan Seni

Pertanyaan epistemologis tentang pendidikan tinggi seni adalah "apakah seni itu sains (*science*)?" Pandangan eksklusif mempertentangkan sains dan seni, dengan melihat yang kedua sebagai tidak saintifik. Sebaliknya, pandangan inklusif melihat seni sebagai sains seperti cabang-cabang sains lainnya (Fisika, Kimia, Biologi), yang tugasnya adalah mencari "kebenaran" (*truth*).¹ Seni mengungkap "kebenaran", melalui caranya sendiri. Akan tetapi, berbeda dengan kebenaran sains pada umumnya--yang bersifat universal dan bersandar pada kekuatan matematik--"kebenaran" seni dibangun oleh bentuk, citra, objek, tubuh atau dimensi material dan bahasa bersifat partikular, relatif, kontekstual, dan lokal, sebagai cara unik memberi makna pada dunia. Epistemologi seni akan dibicarakan dalam tiga dimensi: jenis pengetahuan, proses produksi dan cara kerja pikiran dalam membangun pengetahuan seni.

Pertama, pengetahuan seni. Para pemikir Yunani menjelaskan tiga dimensi dari bangunan pengetahuan. Pertama, *logos*, yaitu argumentasi yang dibangun melalui kekuatan nalar dan logika, untuk menghasilkan "kebenaran ilmiah," menggunakan perangkat logika dan matematika. Kedua, *ethos*, yaitu karakter yang berkaitan dengan apa yang diterima sebagai "kebaikan" (*good*), meliputi keyakinan, *ideas*, nilai fundamental, atau karakter moral. Ketiga, *pathos*, sebagai kualitas rasa atau emosional yang meliputi aspek-aspek pemahaman, keindahan, estetik, dan kenyamanan.² Karena *logos*, *ethos* dan *pathos* dilihat sebagai sebuah kesatuan terintegrasi, maka cara kerja pikiran dalam menghasilkan tiga dimensi pengetahuan ini juga terintegrasi, yang melibatkan "rasionalitas", "intuisi" dan "imajinasi". Pengetahuan dan praktik seni berada di antara tiga dimensi kebenaran ini, dengan penekanan yang berbeda untuk medan seni yang berbeda.

Desain adalah bidang keilmuan yang "menyatukan" secara terintegrasi tiga macam pengetahuan di atas: *logos*, *ethos*, dan *pathos*. Sebagai *discourse* dan praktik, dimensi *logos* pada desain adalah "nalar" (*reason*) di balik desain, yang meliputi nalar teknologi, ekonomi, sosial, kultural dan estetik, yang membangun basis rasionalitas sebuah desain; dimensi *ethos* adalah karakter obyek desain, yang meliputi karakter materialitas, fisikalitas, fungsional, representasi dan kegunaan dari sebuah desain; karakter *pathos* meliputi kualitas emosional, atau dalam pengertian lebih umum menunjuk pada relasi desain dengan subyek yang berkesadaran, yang meliputi aspek-aspek *interface*, pemahaman, keterbacaan, dan kenyamanan.³ Dengan perkataan lain, nalar, karakter dan kualitas emosional adalah tiga dimensi pembangun desain, yang bekerja secara terintegrasi dan tak dapat dipisahkan.

Ketiga dimensi pengetahuan di atas (*logos*, *ethos*, *pathos*) hendaknya tidak dilihat sebagai bersifat eksklusif--bahwa *logos* adalah prerogatif sains, dan *pathos* adalah prerogatif seni--melainkan dimensi-dimensi yang dimiliki oleh sains, seni dan cabang-cabang ilmu pengetahuan lainnya, hanya saja penekanan dan kadarnya yang berbeda-beda. Para ilmuwan kini tidak hanya berurusan dengan rumus atau aksioma-aksioma, tetapi dengan keliruan imajinasi tentang "yang tak-mungkin" (*the impossible*). Tujuan sains, seperti seni, adalah menjelajah ke dalam dunia yang tak-mungkin itu.⁴ Begitu juga filsafat, yang kini tak hanya aktivitas dalam menyelami kebijaksanaan dan kebenaran, akan tetapi sebuah penjelajahan imajinasi untuk ". . .menciptakan konsep yang selalu baru . . .(karenanya) ilmu pengetahuan, seni dan filosofi semuanya sama-sama kreatif" ⁵ Proporsi dimensi-dimensi *logos*, *ethos* dan *pathos* ini menentukan karakter dan identitas seni itu sendiri.

Sebagaimana filsafat, seni adalah aktivitas "melintas batas", mensubversi struktur dominan, mengaburkan segala kategori, melawan segala konsensus, mengguncang sistem klasifikasi, agar dapat menghasilkan yang-tak

terbayangkan.⁶ Kini, ada seni rupa suara, seni rupa konsep, seni musik tanpa suara, teater tanpa bicara, seni tari tanpa gerak, film tanpa cerita, komik tanpa tulisan, patung hologram, desain perilaku atau arsitektur digital. Seni masa kini tidak hanya cara melintas batas sosial, tetapi juga batas-batas "realitas" itu sendiri. Seni masa kini tidak lagi representasi realitas, akan tetapi simulasi realitas atau "model-model realitas".⁷ Selain itu, seni juga merambah ke wilayah-wilayah metafisik, mistik dan spiritual, yang proporsi dimensi *logos*, *ethos* dan *pathos*nya tentunya berbeda. Artinya, banyak pilihan ruang, pilihan medan, pilihan proporsi dan pilihan cara kerja seni.

Kedua, proses produksi pengetahuan seni. Pengetahuan seni dibangun di dalam dua wilayah seni, yaitu "penciptaan seni" dan "penelitian seni". Sebagai sebuah hasil ciptaan, seni dipahami sebagai *ars* (keterampilan), *tekhnē* (keahlian), dan *kalos* (keindahan) sekaligus, yang memberi bentuk pada pengalaman Pertama, *techne*, yaitu seni sebagai keahlian, teknik, prinsip atau metode yang melaluinya sesuatu dicapai atau diciptakan (*Oxford Dictionary*), sebagai kepandaian praktis (*know-how*).⁸ Kedua, seni sebagai *ars*, *artes* atau *artista*. Dalam bahasa Latin pada Abad Pertengahan *ars* diartikan sebagai teknik atau *craftsmanship*, yaitu ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu; sementara *artes* berarti kelompok orang yang memiliki ketangkasan tersebut (*craft guilds*). Ketiga, seni sebagai *kalos*, yang dalam bahasa Yunani berarti keindahan (*beautiful*). Baik keterampilan, keahlian dan keindahan membangun secara komprehensif dan holistik pengalaman seni.

Keterampilan, kepandaian atau *craftmanship* sebagai kekuatan seni juga mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan sains dan teknologi. Keterampilan seni awal dan alamiah adalah keterampilan manual atau disebut juga keterampilan tangan (*hand skill*), yaitu keterampilan mengolah material alam untuk mengubahnya menjadi produk buatan tangan (*hand made*): meraut, memahat, mengukir, menganyam, menyulam, atau menenun. Perkembangan teknologi mekanik menghasilkan keterampilan yang dibantu oleh berbagai mesin, yang mempercepat proses dan menjadikan keterampilan bersifat industrial dan massal (*mechanical skill*): mengebor mesin, mengelas listrik, mengukir pakai mesin ruter. Perkembangan teknologi informasi-digital telah mengembangkan jenis-jenis keterampilan baru berbasis teknologi informasi-digital yang disebut "keterampilan digital" (*digital skill*), yaitu kemampuan menemukan, mengevaluasi, menggunakan, *sharing*, dan menciptakan konten menggunakan teknologi informasi-digital: mengases aneka layanan, berkomunikasi *online*, menangani informasi dan konten, bertransaksi online, menjadi aman di dunia *online* secara hukum.⁹

Konsep keindahan--atau secara lebih umum disebut estetik (*aesthetic*)--menunjuk pada kualitas objek seni berdasarkan organisasi unsur-unsur yang membangunnya, serta pengalaman yang dihasilkannya. Akan tetapi,

perkembangan teknologi mesin sebagai produk Revolusi Industri 1.0 telah menciptakan apa yang disebut "estetika mesin" (*machine aesthetics*), yaitu estetik atau gaya yang dihasilkan sebagai efek dari bentuk-bentuk yang dirasionalkan dan distandarkan oleh mesin dan pabrik.¹⁰ Perkembangan teknologi informasi-digital dan kemudian Revolusi Industri 4.0 telah menghasilkan sebuah kategori estetik yang melampaui estetika mesin, karena ia dihasilkan oleh karya seni yang bersifat interaktif (*interactive arts*) di dalam aneka jejaring digital, sehingga "tindak" dan "proses" menjadi kekuatan utamanya ketimbang bentuk dan representasi. Karena bersifat interaktif, penikmat seni kini tidak hanya menjadi penonton, akan tetapi dapat ambil bagian dalam penciptaan dan penciptaan-ulang sebuah karya, yang menghasilkan pengalaman estetik interaktif.¹¹

Ketiga, cara kerja pikiran. Selain jenis pengetahuan dan proses produksi pengetahuan, epistemologi seni juga berkaitan dengan cara kerja pikiran dalam proses produksi pengetahuan dan pengalaman seni. Setidaknya ada dua cara kerja pikiran dalam proses penciptaan pada umumnya: analog dan digital. Konsep 'digital' tidak hanya menjelaskan struktur dasar komputer, yang dibangun oleh dua nilai informasi, yang disebut digit biner (0/1),¹² akan tetapi, juga segala bentuk relasi yang dibangun oleh unsur digit, serta cara berpikir digital (*digital thinking*), khususnya berpikir biner: kita/mereka, feminin/maskulin, kawan/lawan.¹³ Sebaliknya, 'analog' adalah cara berpikir yang dibangun oleh prinsip *koneksi* (*connection*), angka ordinal atau serial: pertama, kedua, ketiga...dst; yang memberikan informasi tentang *relasi*; yaitu menjelaskan *proporsi* (rasio dan korespondensi); yang dapat menunjukkan *spektrum nilai*: tinggi, sedang, rendah;¹⁴ yang dibangun oleh *variasi berkelanjutan* (*continuous variation*) dan yang menghadirkan elemen-elemen heterogen ke dalam sebuah identitas.¹⁵

Aura Materialitas Seni

Perkembangan seni dan pendidikan seni tidak dapat dipisahkan dari fondasi sains yang memungkinkannya untuk hidup dan berkembang. Pertama, perkembangan seni tidak dapat dipisahkan dari fondasi keilmuan tentang segala yang bersifat fisik, yaitu "fisika" (*physycs*). Meskipun banyak paradigma yang melandasinya, "fisika" dapat dijelaskan sebagai sebuah ilmu tentang sesuatu yang eksak, nyata, alamiah, serta hukum-hukum universal yang membentuknya. "Gaya gravitasi", adalah sebuah contoh hukum fisika yang universal. Benda yang ditarik gaya gravitasi itu sendiri mempunyai hukum-hukum materi, seperti hukum tentang zat, substansi dan partikel yang membentuknya. Seni yang dibangun oleh materi bersifat fisik ini terikat oleh hukum-hukum fisika ini: materi, partikel, gaya, daya.

Karena dunia fisik dibangun oleh materi dan zat, maka pengalaman seni yang sangat berharga di dalamnya adalah pengamalan "sentuhan" (*tactical*), yang melampaui pengalaman sekadar melihat citra gambar. Sentuhan, lebih jauh, bersifat *tangible*, material, spatial dan melekat dengan lingkungan. Sentuhan hanya dimungkinkan melalui kontak fisik dengan "permukaan fisik" (*surface*) objek, yang memiliki dimensi "tekstural" (*textural*), yang tak dimiliki objek-objek virtual. Permukaan dan tekstur lebih utama dari citra. Karenanya, nilai seni di dalamnya bukan nilai optis (*optic*), akan tetapi nilai "materialitas sentuhan" (*haptic materiality*). Sifat fisikalitas, materialitas dan kebertubuhan objek-objek seni di dunia fisik merupakan kekuatan seni. Kekuatannya bukan pada material itu sendiri, akan tetapi bagaimana seni menggerakkan relasi-relasi material, khususnya antara objek fisik dan tubuh fisik. Ia sekaligus memberikan kita kesadaran ruang (*spatial*) dan lingkungan.¹⁶

Dimensi-dimensi materialitas, sentuhan, permukaan, tekstural dan kebertubuhan inilah yang menghasilkan fenomena yang disebut Walter Benjamin sebagai "aura". Aura adalah keunikan benda, objek, ruang, tempat, tubuh dan pengalaman nyata yang terikat ruang-waktu, yang menghasilkan pengalaman otentik.¹⁷ Sesuatu memiliki aura bila ia tidak dimediasi oleh medium atau teknologi apapun, yang memiliki kekuatan karena sifat yang langsung, meruang dan mewaktu secara unik. Pengalaman berhadapan dengan sebuah pohon mangga (melihat, membaui, mendengar (kerisik daun), merasakan (buah) dan menyentuh) adalah pengalaman dalam kemeruang-kemewaktuan yang otentik. Akan tetapi, melihat foto pohon jambu itu di sebuah pameran fotografi adalah pengalaman tanpa aura. Makanya, dunia citra digital adalah dunia yang tanpa aura, karena semakin langka pengalaman otentik dan sejati di dalamnya.

Kedua, perkembangan seni tidak dapat dipisahkan pula dari fondasi sains yang melampaui fisika, yaitu metafisika. Metafisika adalah ilmu tentang segala yang 'melampaui fenomena fisik', yaitu melampaui prinsip dan hukum-hukum alam universal, seperti prinsip materi, partikel dan gaya-gaya yang membentuknya. Kant menyebutnya *noumena*—sebuah kategori metafisis, yang dianggap mustahil untuk diketahui dan dibentangkan melalui kemampuan intelek manusia. Plato menyebutnya 'Idea', Aristoteles menyebutnya 'substansi' sebagai 'entitas' yang 'ada untuk dirinya sendiri', yang tidak dapat ditangkap secara intuitif. Tuhan, dari kacamata manusia, adalah gagasan metafisika, yang melampaui dunia fisik, sang pemilik dari ruh karenanya ia bersifat spiritual. Bentuk-bentuk seni yang merupakan manifestasi dari spiritualitas, tsauf atau mistisisme lainnya adalah seni metafisik, seperti seni Abad Pertengahan Eropa atau Seni Islam.

Perkembangan teknologi informasi-digital telah menciptakan sebuah dunia artifisial yang "melampaui" dunia fisika dan metafisika sekaligus, karena ia

tidak dibangun oleh elemen-elemen fisik atau metafisik, karena ia dibangun oleh citra digital (*digital image*). Baudrillard menggunakan istilah "patafisika" (*pataphysics*) untuk menjelaskan prinsip kontruksi dasar dari dunia artifisial ini. Menurut Baudrillard, patafisika adalah "...ilmu tentang solusi imajiner, sebuah ilmu tentang simulasi atau hiper-simulasi dari dunia eksak, benar dan objektif, dengan hukum universalnya.¹⁸ Solusi imajiner adalah proses mengkonstruksi sesuatu yang bersifat non-material dan non-partikel (mimpi, fantasi, ilusi, halusinasi) melalui kekuatan teknologi citra (*imagology*), sehingga citra tersebut dapat dilihat, dialami, "dimasuki" dan "dihuni" seakan-akan dunia nyata, meskipun ia dikonstruksi bukan dari partikel dan tidak mengikuti hukum fisika alam. *Game on-line* adalah contoh dari solusi imajiner ini, yang di dalamnya para pemain *game* mengalami seakan-akan bermain di dunia nyata, padahal ia adalah dunia informasi-digital.¹⁹

	FISIKA	METAFISIKA	PATAFISIKA
Sifat	material	imaterial	virtual
Ada	objek	noumena	image
Elemen	zat	spirit	bit
Ontologi	imanen	transenden	imanen-transenden

Selain itu, perkembangan dari fisika, metafisika dan patafisika telah mengubah secara radikal definisi dan diskusi tentang "objek", khususnya "objek seni". Di dalam dunia fisik, objek seni dibicarakan dalam hal sesuatu yang bersifat material-fisik-kebertubuhan, zat pembentuk dan hukum-hukum fisika yang bekerja di baliknya. Dalam bingkai metafisika, objek seni dibicarakan dalam hal kekuatan imaterial, spirit atau elemen-elemen transenden, yang memberi fondasi pada perwujudan luar objek seni. Akan tetapi, di dalam dunia patafisika, sebuah objek seni dibicarakan dalam hal sesuatu yang bersifat non-material, non-fisik dan non-partikel, karena ia dikonstruksi secara virtual dari bit-bit untuk menciptakan citra digital, yang dapat dialami seakan-akan ia adalah sesuatu yang nyata. "Citra" (*image*) kini adalah "objek" seni di dalam dunia patafisika.

Perkembangan objek seni di atas berkaitan dengan perkembangan objek-buatan-manusia pada umumnya di dalam bingkai sejarah objek, yang memiliki sejarahnya sendiri. Pertama, *artefact*, sebagai objek sederhana, buatan tangan, dari bahan alam, menggunakan tenaga otot, dibuat satu-per-satu berdasarkan pengetahuan lokal. Kedua, *mesin* (*machine*), sebuah artefak yang kompleks, presisi, dengan berbagai komponen, diproduksi secara industri dan digerakkan oleh kekuatan non-human dan non-hewan. Ketiga, *gizmos*, sebagai objek yang tak-stabil, memiliki sifat banyak, *user-alterable*, yang umumnya

diprogram dan dengan daur hidup yang pendek. Keempat, *produk*, yang didistribusikan secara luas, yang tersedia secara komersial, yang diproduksi seragam, anonim dan dalam jumlah massal, non-artisanal, teknik perakitan, bekerja dalam skala dunia. Kelima, *spimes*, yaitu objek yang bersifat ekstensif dan kaya dengan dukungan informasi-digital, yang hadir sebagai sistem imaterial, yang dibangun oleh bit dan digunakan sebagai data, yang diproduksi secara digital.

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 khususnya telah membawa perubahan radikal tidak saja pada objek seni, akan tetapi juga model dan teknik produksi seni. Perkembangan teknologi informasi-digital, khususnya *Artificial Intelligence, mobile, cloud and big data*, telah mengubah secara radikal proses seni: membuat sketsa, gambar, model atau prototip, yang kini lebih di-digitalisasi-kan. Perkembangan sistem produksi fleksibel dan cepat, khususnya 3D printer telah mengubah secara radikal sistem produksi seni, yang lebih berbasis informasi-digital. Masuknya aktivitas seni ke dalam sistem jejaring-digital ini telah menciptakan model baru diseminasi seni, yang kini lebih berbasis jejaring. Penerimaan karya seni, penilaian karya seni, kritik sosial karya seni, kini juga lebih berbasis jejaring, yang secara radikal juga mengubah pendidikan seni sendiri.

PENDIDIKAN SENI	REAL (FISIKA)	SPIRITUAL (METAFISIKA)	VIRTUAL (PATAFISIKA)
TUJUAN	kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan sikap terhadap dunia nyata-fisik-material.	kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan sikap terhadap dunia spiritual-transendental.	kemampuan, keterampilan, pengetahuan, dan sikap terhadap dunia digital-virtual-artifisial
PENGETAHUAN	pengetahuan tentang dunia material	pengetahuan tentang dunia imaterial	pengetahuan tentang dunia digital-virtual
KETERAMPILAN	keterampilan manual, keterampilan mekanikal	keterampilan spiritual	keterampilan informasi, keterampilan digital
METODE	eksplorasi yang fisik-material-bertubuh	kontemplasi, refleksi	jejaring, ko-kreasi, co-working
NILAI	nilai pengalaman sejati-nyata-natural	nilai pengalaman spiritual	nilai pengalaman non-material-dimediasi-artifisial

Dalam dunia seni nyata (*real*), tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap terhadap dunia nyata-fisikal-material; jenis pengetahuan yang diperlukan adalah pengetahuan tentang dunia material-fisik; keterampilan utama adalah keterampilan manual dan mekanikal; metode utama adalah eksplorasi segala yang material-fisikal-bertubuh; dan nilai utama yang dikembangkan adalah nilai

pengalaman sejati-nyata-natural. Dalam dunia seni spiritual, tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap terhadap dunia spiritual; jenis pengetahuan yang diperlukan adalah pengetahuan tentang dunia non-material-spiritual; keterampilan utama adalah keterampilan spiritual; metode utama adalah kontemplasi dan refleksi tentang yang spiritual; dan nilai utama yang dikembangkan adalah nilai pengalaman spiritual. Di dalam dunia seni digital-virtual, tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap terhadap dunia digital-virtual; jenis pengetahuan yang diperlukan adalah pengetahuan tentang dunia digital-informational-virtual; keterampilan utama adalah keterampilan informasi dan digital; metode utama adalah *co-working*, ko-kreasi dan *design thinking*; dan nilai utamanya adalah nilai pengalaman non-material, dimediasi, dan artifisial.

Menatap Masa Depan

Berbagai perkembangan seni dan budaya--yang didukung oleh teknologi informasi-digital dalam bingkai Revolusi Industri 4.0--merupakan tantangan serius bagi perguruan tinggi seni untuk merancang kebijakan pengembangannya di masa depan, termasuk ISI Yogyakarta. Institut seni ini dituntut untuk mampu menyusun strategi pengembangan ke depan, dengan mengantisipasi segala perubahan yang ada dan mengerahkan segala sumberdaya dan sumber insani yang ada. Sebagai perguruan tinggi seni terbesar di Indonesia, yang memiliki visi semangat kerakyatan dan kemandirian dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, yang mendukung pembangunan nasional, memajukan masyarakat dan melestarikan budaya bangsa, serta didukung oleh lingkungan seni budaya yang subur, kedekatan dengan sumber-sumber tradisi, lingkungan alam yang ramah, serta sumber insani yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan kapasitas tinggi, ISI Yogyakarta memiliki berbagai peluang strategis bagi pengembangannya di masa depan .

Dengan melihat dinamika perkembangan praktik dan keilmuan seni masa kini, berbagai perubahan yang berlangsung pada tingkat sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan, serta dengan mempertimbangkan perkembangan sains dan teknologi mutakhir, arah pengembangan ISI Yogyakarta secara umum dapat diproyeksikan di masa depan sebagai berikut:

Pertama, pada tingkat epistemologis. Perkembangan ISI Yogyakarta ke depan adalah ke arah pengembangan secara terintegrasi sumber-sumber pengetahuan berbasis *pathos*, *ethos* dan *logos* yang berbasis budaya lokal. Pengembangan basis-basis pengetahuan berdimensi *pathos*, adalah melalui penggalan secara serius dan sistematis pengetahuan lokal tentang sensibilitas,

rasa, selera, keindahan, estetik, dan kenyamanan. Pada tingkat estetik, Institut seni ini memiliki peluang besar mengembangkan prinsip-prinsip estetik berbasis budaya lokal (*local aesthetics*). Termasuk ke dalamnya adalah pengembangan pengetahuan tentang selera, rasa dan sensibilitas lokal atau etnik (*ethnic taste*), yang sangat kaya dengan konsep, istilah dan pemahaman lokal. Begitu juga pengetahuan berdimensi *ethos*, yaitu berbagai karakter serta kearifan lokal, yang dapat dibaca melalui khasanah tanda dan makna bersifat lokal atau etnik (*etno-semiotics*) serta berbagai kearifan lokal lainnya. *Logos* berdimensi lokal yang potensial untuk digali adalah pengetahuan dan kebenaran bersifat lokal, seperti pengetahuan lokal (*local knowledge*) atau psikologi etnis (*ethno-psychology*).

Kedua, pada tingkat ontologis. Mengingat ISI Yogyakarta tidak berada di lingkungan perguruan sains dan tinggi teknologi, tetapi sebaliknya memiliki akar dan tradisi sosial-budaya yang kuat, maka "ontologi seni" yang akan dikembangkan di masa depan sebaiknya bukan yang berbasis patafisika--yang memerlukan kekuatan dalam teknologi informasi-digital--akan tetapi ke arah ontologi berbasis dunia fisika dan metafisika. ISI Yogyakarta harus memasuki wilayah Artificial Intelligence dan Revolusi Industri 4.0 secara teknologis, tetapi tidak menjadikannya sebagai fokus pengembangan ke depan. Sebagai perguruan tinggi yang memiliki akar sosial-budaya dan lingkungan alam yang kuat, ISI Yogyakarta sebaiknya tidak ikut "latah" membawa seni dan pendidikan seni ke arah "digitalisasi seni", seperti yang dapat dilihat di berbagai perguruan tinggi seni di Asia. Ironisnya, dalam kelatahan digitalisasi itu, di Inggris kini justru sedang *trend* untuk kembali pada material alam, pada keterampilan tangan dan pada gambar tangan (*hand drawing*). Padahal, bangsa Indonesia memiliki kearifan lokal "alam terkembang jadi guru," yang mestinya dieksporasi menjadi pengetahuan sistematis, sebagai basis pengetahuan seni, dan menjadi kekuatan ISI Yogyakarta. Biosemiotika dan Biomimikri (*biomimicry*) adalah dua di antara pendekatan-pendekatan seni atau desain, yang dibangun dengan cara belajar pada alam.

Ketiga, pada tingkat realitas seni. Mengingat kekayaan budaya benda (*material culture*), budaya tubuh (*body culture*) yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, pengembangan seni dan pengetahuan seni terkait material/materialitas dan tubuh/kebertubuhan dapat menjadi sebuah kekuatan ISI Yogyakarta di masa depan. Ilmu pengetahuan sistematis tentang materialitas ini adalah bidang yang prospektif. Misalnya, ilmu pengetahuan tentang rabaan atau "sentuhan" (*tactical*)--dan bagaimana ia berkaitan dengan material, spatial dan lingkungan--dapat menjadi sebuah ilmu pengetahuan dasar seni, yang dapat digunakan dalam bidang seni rupa, seni patung, seni tari, seni pertunjukan, desain, kriya dan arsitektur. Sentuhan dan rabaan adalah juga bagian sangat sentral dalam berbagai ritual keagamaan sebagai sebuah "aura",

yang tidak bisa tergantikan oleh dunia virtual yang bersifat tak-sejati. Karenanya, sifat material dari situs dan tempat peribadahan tidak bisa digantikan oleh citra virtual, sebagai manifestasi dari kesucian. Kesucian dan materialitas adalah dua konsep yang tak terpisahkan dalam ritual keagamaan. Selain pengetahuan tentang material, pengetahuan tentang tubuh dan kebutuhannya lokal adalah pengetahuan yang sangat kaya, karena olah tubuh, tanda tubuh dan makna tubuh sangat beragam di dalam budaya-budaya etnis berbeda.

Keempat, pada tingkat cara berpikir. Intervensi cara kerja digital dan oposisi biner dalam kehidupan sehari-hari kita telah meminggirkan cara kerja pikiran analog, yang justru sangat kaya manifestasinya di dalam berbagai tradisi budaya lokal di Indonesia. Analog adalah cara berpikir yang dibangun oleh spektrum nilai yang sangat beragam dan kaya, oleh kontinum perbedaan derajat dari segala sesuatu (sangat-suka : suka : kurang suka : tidak suka : sangat-tidak-suka), yang tidak dapat direduksi menjadi kategori biner, oleh prinsip kemenyeluruhan setiap elemen-elemen berbeda yang dilihat secara holistik, oleh prinsip dasar korespondensi sebuah elemen dengan elemen-elemen lainnya (Juara 1, Juara 2, Juara 3). Banyak kontinum perbedaan ini (teman khusus: teman dekat : teman biasa : teman kebanyakan) di dalam cara berpikir digital-biner media sosial direduksi menjadi kategori biner (*friend/unfriend*). Dalam hal ini, ISI Yogyakarta memiliki peluang besar untuk mengembangkan cara berpikir analog ini dalam berbagai relasi sosial, budaya dan seni.

Kelima, pada tingkat keterampilan. ISI Yogyakarta berpeluang untuk menjadi sebuah pusat riset dan laboratorium penting dalam pengembangan berbagai bentuk keterampilan, kepandaian, atau kecakapan Nusantara, di tengah arus deras *digital skill* yang meminggirkan *manual skill*. Keterampilan, kepandaian dan *craftmanship* tidak hanya urusan pewarisan, tetapi upaya sistematis pengembangannya secara ilmiah didukung oleh laboratorium yang memadai serta perangkat metode yang tepat, sehingga dapat memproduksi pengetahuan ilmiah yang inovatif. Banyak keterampilan dan kepandaian yang terancam punah: meraut, memahat, mengukir, menganyam, menyulam, menenun, menempa keris. Padahal, keterampilan dan kepandaian inilah satu-satunya jalan yang tersedia untuk mengikat manusia dengan lingkungan fisiknya. Arus deras mesin-mesin produksi digital (laser cutting, 3D Printer) telah meminggirkan berbagai keterampilan manual ini. Tantangan ISI Yogyakarta ke depan adalah menjadi *counter culture* utama dari digitalisasi budaya macam ini []

Catatan Akhir

¹ Maria Burguete and Lui Lam (eds), *Arts: A Science Matter*, World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., New Jersey, 2011, hlm. 1

² Lihat Aristotle, *The Basic Works of Aristotle*, Random House, New York, 1970

³ Victor Margolin, *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, The University of Chicago Press, Chicago, 1989, hlm. 91-118

⁴ Michio Kaku, *Physics of the Impossible: A Scientific Exploration into the World of Phasers, Force Fields, Teleportation and Time Travel*, Doubleday, New York, 2008, hlm. x

⁵ Gilles Deleuze dan Felix Guattari, *What is Philosophy?*, Verso, London, 1994, hlm. 5

⁶ Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*, Verso, London, 2009, hlm. 21

⁷ Jean Baudrillard, *Simulations.*, Semiotext(e), New York, 1981, hlm. 83.

⁸ Marx Sinclair, Heidegger, Aristotle and the Work of Art, Palgrave MacMillan, 2007, hlm. 49

⁹ <https://www.imda.gov.sg/imsilver/basic-digital-skills-quiz>, diakses 25 april 2019

¹⁰ R.L. Rutsy, *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999, hlm. 11-12

¹¹ Katja Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, The MIT Press, Massachusetts, 2013, hlm. xvii

¹² Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Albert A. Knoff, hlm.165

¹³ Alexander R. Galloway, *Laruelle: Against the Digital*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2014, hlm. xviii

¹⁴ Otl Aicher, *Analogous and Digital*, Ernst and Sohn, Berlin, 2014, hlm. 47-49

¹⁵ Otl Aicher, *Analogous and Digital*, Ernst and Sohn, Berlin, 2014, hlm. 47-49

¹⁶ Giuliana Bruno, *Surface : Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, The University of Chicago Press, Chicago, 2014, hlm. 4-8

¹⁷ Walter Benjamin, *Illuminations*, Schochen Books, New York, 1969, hlm. 222-223.

¹⁸ Jean Baudrillard, *In the Shadow of the Silent Majorities*, Semiotext(e), New York, 1983, hlm. 34

¹⁹ Bruce Sterling, *Shaping Things*, The MIT Press, Massachusetts, 2005, hlm. 9-11

PROF. DR. I MADE BANDEM, MA.
Guru Besar Etnomusikologi dan Rektor ISI Yogyakarta 1997

ISI YOGYAKARTA 4.0: Masa Depan Kreativitas Indonesia

Pada tahun 2045 mendatang, bangsa Indonesia akan memperingati 100 tahun kemerdekaannya, dan masa tersebut diharapkan menjadi momentum kemajuan, kebersatuan, kedaulatan dan kemakmuran Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui Generasi Emas yang unggul, berdaya saing tinggi serta berkontribusi nyata bagi peradaban global.¹

Demikian pula dengan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang pada tahun 2034 akan menginjak usia 50 tahun dan memasuki Era Kreasi Emas, yang divisikan bertabur pemikir dan praktisi seni yang kritis, kreatif, peduli dan kompeten dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi sesuai tuntutan zaman.² Terakreditasi Institusi A oleh BAN-PT dan menduduki ranking ke-24 terbaik dunia untuk Program Studi Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta telah terbukti mencapai reputasi, produktivitas dan mutu berkelas internasional dalam hal akademik, sumber daya manusia (SDM), penelitian, dan pengabdian masyarakat.³

Tentu tak mudah memprediksi apa yang sesungguhnya akan terjadi 10 sampai dengan 25 tahun mendatang, dan jelas semua negara termasuk Indonesia akan menghadapi berbagai tantangan dan hambatan dalam mewujudkan cita-citanya. Sebagai anak bangsa, kita bertanggung jawab dalam memastikan pengaruh dan peran Indonesia terus meluas dalam tatanan dunia yang kian dinamis, kompetitif dan penuh perubahan.

Pada abad ke-21 ini, peradaban manusia memasuki era Revolusi 4.0 yang ditandai dengan lompatan kecanggihan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang secara deras memengaruhi lanskap kehidupan sehari-hari. Kita makin terbiasa dengan terminologi internet untuk segala '*internet of things*', *artificial intelligence* 'kecerdasan buatan', robotika, teknologi kuantum, rekayasa DNA, *self driving cars* 'kendaraan otomatis', eksplorasi antariksa, *big data* dan realitas bertambah '*augmented reality*' dan realitas virtual '*virtual reality*.'

Disadari atau tidak, saat ini ada setidaknya 1.957 satelit aktif buatan manusia yang ditempatkan dalam orbit bumi untuk kepentingan penelitian, observasi, navigasi, militer, serta komunikasi.⁴ Salah seorang sosiolog terkemuka dewasa ini, Anthony Giddens, dalam bukunya *Runaway World*, menilai bahwa keberadaan satelit-satelit terutama 700 lebih satelit komunikasi yang beredar di atas bumi yang masing-masing mentransmisi keberanekaragaman informasi, benar-benar menandai keterpisahan yang dramatis antara masa kini dan masa lalu.⁵ Untuk pertama kalinya, komunikasi seketika dan 24 jam tanpa henti dari belahan dunia yang satu ke belahan yang lain dimungkinkan.

Faktor kemajuan sistem teknologi informasi dan komunikasi modern ini juga mendorong laju globalisasi, dan membuat eksistensinya saling kait-mengait satu sama lainnya. Giddens menegaskan bahwa globalisasi dalam banyak hal, tidak hanya merupakan sesuatu yang baru melainkan juga revolusioner. Globalisasi merombak cara hidup kita secara besar-besaran, dan bukan sekadar ihwal dominasi negara-negara adidaya terhadap yang lain; karena globalisasi memengaruhi negara-negara adidaya tersebut sebagaimana ia memengaruhi negara-negara lainnya.

Sinergi antara globalisasi dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi menghasilkan energi kultural yang luar biasa masif dan eksplosif sehingga ledakannya praktis menghancurkan dan melampaui sekat-sekat tradisional yang selama ini membatasi dunia. Dunia menjadi sebuah arena global yang multidimensi, kompetitif, tak pernah "tidur" dan tanpa perbatasan.

Sekiranya keliru kalau kita hanya memandang globalisasi sebagai fenomena "di luar sana" yang terpisah dengan keseharian "di dalam sini", mengingat globalisasi berdampak pada aspek-aspek kehidupan yang paling intim dan pribadi. Ketika gambar Nelson Mandela lebih kita akrab daripada wajah tetangga kita maupun saat swafoto menjadi "amunisi" untuk meluaskan eksistensi diri di ruang virtual, tentunya sesuatu telah bergeser dalam kodrat pengalaman kita sehari-hari. Demikian pula dengan maraknya investasi perusahaan multinasional di negara-negara berkembang--selain meningkatkan lapangan pekerjaan dan keterampilan baru bagi warga negara-negara

berkembang--hal tersebut dibarengi juga dengan peningkatan kesadaran akan orientasi bisnis yang ramah lingkungan, perdagangan jujur "*fair trade*" dan penolakan eksploitasi buruh, khususnya anak-anak.



Relief karya WOJ. Nieuwenkamp di Pura Meduwé Karang, Kubutambahan, Buleleng. Foto oleh Marlowe Bandem, 2016

Keberadaan 237 juta penduduk, 300 suku bangsa, dan 742 bahasa daerah yang tersebar di 17.100 pulau adalah stimulus berkembangnya berbagai adat-istiadat, kesenian, kearifan lokal, dan kebudayaan daerah yang khas, serta menjadikan gugusan pulau-pulau Nusantara sebagai salah satu negara kepulauan paling majemuk di dunia.

Sebagaimana diungkap oleh sastrawan dan pemikir besar Indonesia, Mochtar Lubis dalam karya monumentalnya *Manusia Indonesia*, kebudayaan dan kesenian Indonesia mesti dijadikan landasan dan alat untuk memerdekakan bangsa Indonesia dari cengkeraman dan belenggu kemunafikan, keengganan untuk bertanggung jawab hingga kegemaran akan feodalisme dan klenik. Menurutnya, kebudayaan adalah hulu kreativitas yang mesti dirangsang dengan berbagai cara, terutama untuk memupuk kembali rasa keyakinan dan kepercayaan pada diri manusia Indonesia sebagai bagian dari peradaban umat manusia yang besar.

Bagi bangsa Indonesia yang bertumpu kepada kebinekaan budayanya, pengaruh-pengaruh asing yang dibawa oleh "banjir bandang" informasi dan globalisasi sungguh-sungguh menjadi tantangan yang berpotensi

mengguncang pilar-pilar kebudayaannya. Keberlangsungan keberagaman budaya ini bergantung kepada kemampuan kita bersama dalam membangun relasi yang ideal antara Kebudayaan Indonesia dengan perkembangan peradaban global.

Di satu sisi, bila pengaruh asing berikut kemajuan zaman kita posisikan semata-mata sebagai sebuah ancaman, yang selanjutnya mesti ditanggapi dengan paradigma kebudayaan tertutup yang terkonsentrasi pada upaya-upaya proteksi, maka Kebudayaan Indonesia berpeluang terjebak dalam pusaran *xenophobia* dan *chauvinism* yang intens. Pola pikir isolasionis akan membentuk masyarakat Indonesia berwawasan sempit dengan kebanggaan diri yang berlebihan, dan akan mengerdilkan Kebudayaan Indonesia dari percaturan budaya global.

Di sisi yang lain, bila berbagai pengaruh asing, termasuk globalisasi dan kecanggihan teknologi kita sambut dengan tangan terbuka, tanpa kendali dan kekritisan dalam penilaian dan pemilahan, maka pemujaan dan antusiasme yang berlebihan akan mencerabut masyarakat Indonesia dari akar dan spirit Kebudayaan Indonesia, dan melontarkan bangsa kita ke dalam penghancuran maupun pembuangan kebudayaan kita sendiri.

Menariknya, sejarah mencatat bangsa kita mempunyai pengalaman dan kemampuan dalam menjembatani rumpun budaya daerah dengan berbagai pengaruh kebudayaan luar melalui proses-proses kebudayaan yang terbuka namun selektif.

Ambil contoh multikulturalisme dan akulturasi budaya di Bali yang telah berlangsung berabad-abad. Pengaruh Cina, India, Arab pada arsitektur bangunannya, ornamen ukiran *patra* Mesir, *patra* Wolanda, perwajahan seniman-petualang Nieuwenkamp dari Belanda bersama sepedanya sebagai relief di Pura Maduwe Karang Buleleng, penggunaan *pis bolong* 'uang kepeng' Cina, keberadaan pura-pura Mas Subandar dan Melanting yang bisa ditelusuri asalnya dari interaksi ekonomi para pedagang mancanegara, keunikan Pura Panataran Agung Dalem Jawa (Pura Langgar) yang populer dengan sebutan Pura Tanpa Daging Babi di Bunutin Bangli--yang secara turun-temurun mengizinkan peziarah muslim untuk bertandang bahkan melakukan sholat di dalam pura, membuminya istilah *nyama selam* (Saudara Muslim) di Pemecutan dan Pamogan Denpasar dan Pegayaman Sukasada Buleleng atau *nyama kristen* (Saudara Nasrani) di Dalung Denpasar dan Ekasari Jembrana ditambah lagi dengan kenyataan kampung Arab, India, Cina, Jawa, Kristen dan Bugis di Denpasar, Candi Kuning Bedugul dan Karangasem adalah sekelumit fakta inspiratif akan mulianya keterbukaan dan keluwesan budaya di Nusantara.

Sejarawan ternama, Arnold Toynbee mempunyai pandangan menarik terkait pasang-surutnya suatu peradaban. Menurutnya, salah satu elemen

penting dalam menjaga vitalitas peradaban adalah fleksibilitas. Saat tatanan sosial dan pola perilaku masyarakatnya menjadi kaku, tak mampu beradaptasi, dan gagal merelevansi dengan perkembangan dunia yang berubah, maka peradaban tersebut akan kehilangan daya untuk melanjutkan proses kreatif yang penting bagi evolusi budayanya. Perlahan namun pasti, peradaban tersebut mengalami disintegrasi dan menjelang kepunahan.

Pada inagurasi Konferensi Forum Rektor Indonesia pada tahun 2017 yang lalu, Presiden Joko Widodo menegaskan bahwa keunggulan yang dikehendaki bangsa Indonesia harus sesuai dengan DNA bangsa Indonesia, dan menurutnya bangsa kita mesti mempertimbangkan pengembangan *core business* di bidang seni budaya yang terintegrasi dengan ekonomi pariwisata.

Menjadi jelas bahwa rumpun budaya lokal, daerah, dan nasional yang diyakini dan diabadikan sebagai "*Bhinneka Tunggal Ika*" adalah perisai kultural sekaligus fondasi dan investasi untuk membangun masa depan dan peradaban Indonesia di tengah dinamika global. Sehingga, kontribusi Indonesia dalam kancah global ditentukan oleh komitmen bangsa Indonesia untuk memajukan keberagaman budayanya melalui pemanfaatan teknologi yang mumpuni dan menempatkan kebudayaan Indonesia sebagai tumpuan ekonomi kreatif.

Kesadaran bahwa kebudayaan menduduki posisi yang teramat penting bagi identitas kebangsaan dan mendesaknya payung hukum bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia untuk menghidupkan, melestarikan dan memajukan ekosistem kebudayaan yang berkelanjutan menjadi stimulus lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Pertama, pemajuan kebudayaan memetakan DNA kebudayaan daerah yang berinteraksi menjadi Kebudayaan Nasional. Hal ini penting mengingat sifat dasar kebudayaan yang terbuka dan dinamis, sehingga apa yang kita maknai sebagai kebudayaan Indonesia saat ini kemungkinan besar sudah tidak lagi menunjukkan karakter-karakter maupun ciri-ciri kebudayaan Indonesia sebagaimana yang dimaknai oleh para pendahulu kita.

Di berbagai pelosok negeri, pemuda-pemudi bangsa saat ini giat melakukan eksplorasi dan eksperimentasi terhadap beragam bentuk dan kemungkinan baru dalam berkesenian. Jelajah kreatif yang dilakukan tidak hanya mencakup ruang alternative, tetapi juga wacana dan nilai-nilai estetik yang baru. Apa yang mereka lakukan tentunya telah, sedang dan akan terus-menerus mempengaruhi dinamika dan konstruksi kebudayaan kita, baik kebudayaan daerah, kebudayaan nasional, serta relasi di antara keduanya.

Kedua, pemajuan kebudayaan memastikan posisi strategis Indonesia sebagai adidaya kebudayaan. Perkembangan global menunjukkan menguatnya

arus nasionalisme yang sempit dan dipicu oleh *chauvinism*, *xenophobia* dan ketakutan pada yang lain. Apa yang terjadi di Amerika dengan “America First” dan “Make America Great Again”, serta apa yang terjadi di Inggris dengan “Brexit”, merupakan dua contoh dari kecenderungan tersebut. Fenomena-fenomena yang tampak di permukaan tersebut sesungguhnya dipicu oleh arus bawah superioritas kebudayaan: “bahwa kebudayaan kami jauh lebih unggul dibandingkan kebudayaan anda” dan karena itu “bangsa kami menjadi lebih penting dari bangsa anda.”

Sebagai sebuah bangsa yang identitas kebangsaannya dibangun di atas kolaborasi sukarela berbagai kebudayaan dari suku bangsa-suku bangsa yang berbeda, Indonesia sesungguhnya memiliki pengetahuan dan pengalaman sejarah yang bisa dikonstruksikan kepada dunia yang semakin terpecah-belah ini, terutama bagaimana kebudayaan mampu menjadi jembatan perdamaian dan perekat perbedaan.

Tentunya hal ini baru bisa kita lakukan jika kita sendiri telah memiliki pengetahuan dan pemahaman utuh tentang kondisi dan interpretasi terkini tentang identitas kebangsaan dan kebudayaan nasional kita, serta relasi saling mempengaruhi antara keduanya.

Satu langkah pemajuan kebudayaan yang relevan dengan keberadaan kampus-kampus seni dan budaya adalah aspek perlindungan melalui repatriasi, restorasi dan revitalisasi objek pemajuan kebudayaan. Bercermin kepada keberhasilan rekan-rekan di Bali, khususnya kolaborasi STIKOM Bali, Dr. Edward Herbst, dan Arbiter of Cultural Traditions New York yang secara konsisten melakukan pemulangan kembali, pemugaran dan penyebarluasan dokumen-dokumen bersejarah Bali tahun 1930-an, ISI Yogyakarta pun bisa menjadi patron dalam upaya serupa.

Repatriasi sebagai kapsul waktu untuk menghadirkan masa lalu demi masa depan yang kreatif makin dimungkinkan karena banyak pusat arsip dunia menginginkan properti kultural – benda-benda artistik, etnografis, arkeologis dan historis bernilai tinggi – yang telah mereka lestarikan bisa berguna bagi masyarakat di mana karya-karya tersebut aslinya berasal.

Repatriasi mendorong berkembangnya riset dokumentasi yaitu penelitian dan pengkajian melalui dokumentasi perorangan, kelompok, dan dokumentasi resmi termasuk surat kabar, catatan harian, prangko, direktori, tulisan tangan, peta, penerbitan statistik pemerintah, foto-foto, lukisan, piringan hitam, pita rekaman, film dan file komputer. Selain terhadirnya konten yang otentik, kredibel dan bermakna, hasil repatriasi adalah bahan mentah (*raw data*) yang mengawali tersusunnya pangkalan data (*information bank*) yang runut dan logis akan perkembangan kebudayaan Indonesia sebagai sebuah *living culture*.

Bila Arsip Bali 1928 merunut khasanah kesenian dan kebudayaan Bali, ISI Yogyakarta bisa berkolaborasi dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam upaya repatriasi koleksi musik etnis Nusantara hasil dokumentasi Jaap Kunst selama masa kolonial. Koleksi foto tahun 1930-an tentang tradisi *grebeg*, *ketoprak*, dan *kuda kepang* di Surakarta, Tulungagung, dan Yogyakarta karya Rolf de Maré, Claire Holt dan Walter Spies yang tersimpan di New York Public Library perlu segera diakses dan direpatriasi.

Pada era *new archiving* dan *museology* dewasa ini, repatriasi tidak lagi membicarakan ihwal kepemilikan objek pemajuan kebudayaan, namun mengetengahkan ilmu, nilai dan atribut khas yang melekat pada objek, dan terpenting memberi relevansi bagi ilmu, nilai dan atribut khas tersebut di masa kini. Dalam hal ini, teknologi komunikasi dan informasi memegang peranan penting.

Menegok ke belakang, halaman web pertama yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee, ilmuwan Inggris di CERN pada tahun 1989 berkembang menjadi cikal-bakal *World Wide Web* pada internet. Hal ini mendorong perkembangan pesat internet sebagai infrastruktur jaringan komputer yang masif dan global, khususnya dalam memudahkan komunikasi, pendidikan, bisnis, dan hiburan dengan konten multiformat dan *interface* yang makin visual. Indonesia pun tercatat sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia.

Berdasarkan laporan *Digital in 2018* oleh We Are Social dan Hootsuite, pengguna aktif internet di Indonesia adalah 132,7 juta dengan penetrasi 50% dari jumlah penduduk. Selanjutnya pengguna aktif media sosial adalah 130 juta (penetrasi 49%) dan pengguna telepon genggam sejumlah 177,9 juta (penetrasi 67%). Lalu, rata-rata penggunaan internet per harinya adalah 8 jam 51 menit, rata-rata penggunaan media sosial per harinya adalah 3 jam 23 menit, rata-rata penikmatan layanan *video streaming* per harinya adalah 2 jam 45 menit, dan rata-rata mendengarkan *music streaming* adalah 1 jam 19 menit.

Hal yang patut diperhatikan adalah sikap masyarakat Indonesia terhadap dunia digital tersebut. Survey menunjukkan 79 persen menggunakan internet setiap hari, 71 persen percaya bahwa teknologi mempunyai lebih banyak manfaat daripada risiko, 68 persen menghendaki tugas-tugas diselesaikan secara digital, dan 79 persen percaya privasi dan proteksi data adalah penting.

Penetrasi internet di Indonesia dan kecakapan masyarakatnya dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mesti diposisikan sebagai modal dan aspek pendukung pemajuan pendidikan tinggi pada era Revolusi Industri 4.0. Boris Aberšek menyampaikan bahwa Revolusi Industri 4.0 harus

diimbangi dengan "*lifelong learning*" 4.0 yang mempunyai ciri utama fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar, penggunaan teknologi digital secara intens, dan meningkatnya pendampingan mesin dan kecerdasan buatan sebagai mitra dalam penciptaan dan penelitian.

SDM yang literat dalam hal baca-tulis, numerasi, sains, digital, finansial, dan literasi budaya adalah hal yang mutlak pada era Revolusi Industri 4.0. Terlebih lagi literasi digital atau literasi TIK yang berkaitan dengan pengoperasian piranti komputer untuk memproses, memahami dan menyebarkan data dan informasi.



Gamelatron Kebangkitan: The Red Birds, 2018.
Foto koleksi Aaron Taylor Kuffner, tersedia pada tautan <http://gamelatron.com>

Pertama, pencapaian jenjang 4.0 oleh perguruan tinggi seni bergantung kepada komitmen dan kemampuan lembaga dalam menransformasikan metode-metode riset dan pendidikan tinggi saat ini, agar sesuai dengan keterampilan dan keahlian pada masa depan. Di level ini literasi dasar berkembang menjadi kompetensi untuk menuntaskan berbagai tantangan kompleks melalui pemikiran kritis, kreativitas, dialog dan kolaborasi.

Kedua, perkembangan teknologi 4.0 sesungguhnya bisa diamati, sehingga perguruan tinggi seni bisa mengantisipasi dan merespon kecepatan dan kecanggihan teknologi yang secara konstan terus berubah.

Diagram *Envisioning the Future of Education Technology* memaparkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan bisa dilakukan dengan merubah kelas konvensional menjadi studio pembelajaran jarak jauh, di mana tenaga pengajar mengambil peran fasilitator bagi kelompok-kelompok yang proaktif berdiskusi, belajar dan menuntaskan permasalahan bersama-sama. Selanjutnya, studio bisa ditingkatkan menjadi ruang pembelajaran virtual, saat teknologi

eLearning semacam komunitas daring '*online*', kelas terbuka, buku digital, tutorial video dan aplikasi pembelajaran memudahkan interaksi kelas tanpa batasan waktu dan tempat. Kelas virtual semacam ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengatur ritme pembelajaran teoritisnya dari berbagai sumber, sembari melakukan tatap muka secara personal dan interaktif.

Di tengah berbagai kemajuan, penerapan teknologi dalam pendidikan tinggi seni harus diterapkan secara bertahap dan berkesinambungan, mengingat bahwa seni maupun teknologi adalah sama-sama wadah atau perangkat keras '*hardware*' yang distimulasi oleh biner-biner perangkat lunak '*software*' – dalam hal ini ide, gagasan dan imajinasi.

Bila diperhatikan, fase-fase Revolusi Industri mempunyai dampak besar terhadap perkembangan seni dan estetika. Sebut saja Revolusi Industri 3.0 yang membuka cakrawala bagi lahirnya seni-seni musik baru. Rekayasa *programmable logic controller* dalam karya *Gamelatron: Sonic Kinetic Sculptures* oleh Aaron Taylor Kuffner berhasil memadukan sistem notasi elektronik yang memainkan kekayaan bunyi dan nada beragam instrumen gamelan Jawa dan Bali melalui kompleksitas mekanisme lengan-lengan music.

Pada masa Revolusi 4.0 ini, algoritme dan *artificial intelligence* (AI) pun mulai merubah lanskap berkesenian dan memunculkan pertanyaan: apakah hal ini menjadi peluang atau ancaman bagi perkembangan seni dan seniman?

Layanan musik digital Spotify yang memberi akses ke jutaan lagu telah mengembangkan sistem rekomendasi dan daftar putar (*playlist*) otomatis yang dikurasi oleh AI berdasarkan selera dan koleksi putar (*history*) pelanggan. AI melakukan *machine learning* atas lagu-lagu yang sering diputarkan ulang, genre musik pilihan dan *browse history* sehingga mampu menyusun playlist yang baik.

AI tak hanya merambah dunia musik sebagai *disc jockey*, namun juga piawai mengubah simfoni. Salah satunya, AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*) adalah AI yang tercatat sebagai komponis dan telah merilis album musik klasik bertajuk *Genesis*.

Pada penghujung tahun 2018, rumah lelang ternama Christie's melelang seri karya *prints* bertajuk *Portrait of Edmond Belamy*. Saat ketukan final, karya terjual dengan harga fantastis \$432,500 (setara dengan Rp. 6.102.791.250)--45 kali lipat dari estimasi tertingginya--dan menjadikan Christie's sebagai rumah lelang pertama yang berhasil menawarkan dan melelang karya seni yang diciptakan oleh sederet algoritme.

Kolektif programmer bernama Obvious dari Paris berada di balik eksplorasi seni AI ini, dan metode mereka disebut GAN (*generative adversarial network*), Cara kerja GAN dimulai dengan memasukkan data--5.000 potret yang

dilukis antara abad ke-14 dan 20 --pada jaringan komputer yang beroposisi. *Generator* membuat sebuah imaji dari koleksi data tersebut, lalu *Discriminator* membandingkan dan mencari perbedaan antara karya *Generator* dan kumpulan data. Proses ini terus berlanjut sampai *Discriminator* "tertipu" dan menyepakati bahwa imaji karya *Generator* adalah potret asli buatan manusia.



Portrait of Edmond Belamy, 2018, diciptakan oleh GAN (Generative Adversarial Network). Foto koleksi Obvious. Foto tersedia daring pada tautan: [https://www.christies.com/img/LotImages/2018/NYR/2018_NYR_16388_0363_000\(edmond_de_belamy_from_la_famille_de_belamy\).jpg](https://www.christies.com/img/LotImages/2018/NYR/2018_NYR_16388_0363_000(edmond_de_belamy_from_la_famille_de_belamy).jpg)

Tentu karya-karya di atas menunjukkan bahwa AI, algoritme dan *deep machine learning* bisa mengemulasi kreativitas, dan membuka perdebatan filosofis mengenai definisi seni itu sendiri. Bila dikaitkan dengan karya yang dihasilkan oleh kecerdasan dengan keinginan estetis, maka karya-karya di atas tentulah karya seni, namun bila dikaitkan dengan keinginan untuk mengungkap dan mengekspresikan perasaan maka sejauh ini karya-karya tersebut bisa dikatakan sebagai sebuah kolaborasi antara mesin dan manusia. Ini membuka peluang di masa depan tentang kreativitas AI sebagai media seni baru.

Kreativitas sebagai benang merah seni dan teknologi jelas memperkaya satu sama lain. Di tataran nasional, kreativitas sebagai aset unggulan mendapat perhatian ekstra dengan berdirinya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Indonesia sebagai momentum baru untuk mendorong kinerja ekonomi kreatif atau '*orange economy*' yang bertumpu kepada kemajuan 16 subsektor ekonomi kreatif Indonesia.

Felife Buitrago Restrepo dan Ivan Duque Marquez, dua penulis buku penting *The Orange Economy: An Infinite Opportunity*, memaparkan Orange Economy sebagai "...sekelompok aktivitas yang saling terkait di mana ide-ide ditransformasikan menjadi benda-benda dan layanan-layanan budaya, yang nilainya ditentukan oleh kekayaan intelektual."

Di pentas global, Orange Economy diyakini sebagai model ekonomi masa depan. Pertama, Orange Economy mempunyai potensi ekonomi yang luar biasa sebagaimana diungkap dalam kajian bersama oleh Ernst & Young, UNESCO dan CISAC (International Confederation of Authors and Composers Societies). Kajian itu menemukan bahwa 11 sektor industri kultural dan kreatif di Eropa, Amerika Utara, Amerika Latin, Afrika, Timur Tengah dan Pasifik Selatan tersebut menghasilkan pemasukan senilai US\$2.250 milyar (3% persen dari GDP dunia). Sektor televisi mencatat pemasukan terbesar (\$477 milyar), disusul publikasi koran dan majalah (\$354 milyar) serta seni visual (\$391 milyar).

Kedua, Orange Economy mempunyai skala besar untuk memberi ruang tertampalnya kreativitas bangsa-bangsa di panggung global, dan karenanya kesempatan bertahan dan pemajuan bagi nilai-nilai, identitas, dan kebudayaan lokal. Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa industri kreatif mempekerjakan 29,5 juta orang (1% dari populasi aktif dunia) dengan seni visual sebagai sektor yang paling banyak membuka lapangan kerja (6,73 juta orang), disusul industri musik (3,98 juta orang) dan industri buku (3,67 juta orang).

Ketiga, Orange Economy mengetengahkan kreativitas berbasis ramah lingkungan dan berfokus pada keberlanjutan sebagai karakter-karakter penting dalam upaya membentengi bangsa-bangsa dari hegemoni kebudayaan global yang monolitik dan eksploitasi masif terhadap alam lingkungan.

Data yang dikeluarkan Bekraf Indonesia menunjukkan peran dan kontribusi ekonomi kreatif bagi ekonomi Indonesia terus meluas dan meningkat. Nilai produksi barang dan jasa dari sektor-sektor ekonomi kreatif di Indonesia telah mencapai Rp922,59 triliun pada tahun 2016, meningkat drastis dibandingkan Rp525,96 triliun pada tahun 2010. Selanjutnya ekonomi kreatif menyumbang 7,44 persen dari total ekonomi Indonesia. Kontribusi itu di bawah Korea Selatan (8,67%) namun lebih tinggi dari yang dicapai ekonomi kreatif di dua negara tetangga yaitu Singapura (5,7%) dan Filipina (4,93%). Kontribusi itu bahkan melampaui capaian Rusia (6,06%) maupun Kanada (4,5%).

Sektor Kuliner berada di posisi teratas sebagai sektor ekonomi kreatif dengan kontribusi terbesar (41,4% - Rp382 triliun) disusul kemudian oleh Fesyen (18,01% - Rp166 triliun) dan Kerajinan (15,4% - Rp 142 triliun). Subsektor ekonomi kreatif Indonesia dengan pertumbuhan tertinggi pada tahun 2016 adalah TV & Radio (10,33%), Film, Animasi & Video (10,09%), Seni Pentas (9,54%), Diskomvis (8,98%) dan Pengembangan Aplikasi & Game (8,06%).

Pada tahun 2016, sektor ekonomi kreatif mempekerjakan 16,91 juta orang atau 14,28 persen dari jumlah total tenaga kerja di Indonesia. Angka ini menunjukkan kenaikan 5,96 persen dibandingkan capaian pada tahun sebelumnya. Sebagian besar pekerja di sektor ekonomi kreatif Indonesia adalah perempuan (54,96%).

Yogyakarta termasuk dalam daftar lima besar provinsi dengan sumbangan kreatif ekonomi terbesar. Menduduki ranking pertama, ekonomi kreatif di Yogyakarta berkontribusi 16,12 persen terhadap GDP provinsi. Berikutnya adalah Bali dengan kontribusi ekonomi kreatif sebesar 12,57 persen terhadap GDP provinsi. Sumatera Utara, Jawa Barat dan Jawa Timur melengkapi daftar tersebut dengan kontribusi ekonomi kreatif terhadap GDP provinsi masing-masing 4,77 persen, 11,81 persen dan 9,37 persen.

Fakta bahwa Yogyakarta adalah provinsi dengan kontribusi ekonomi kreatif tertinggi di Indonesia menunjukkan bahwa Yogyakarta adalah '*the Indonesian creative hub*' atau wilayah dengan momentum terbaik untuk partisipasi, koneksi dan kolaborasi kreatif di masa kini dan mendatang.

Data yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penempatan kreativitas serta industri kreatif sebagai metode utama dalam menjaga dan merelevansi eksistensi Indonesia dengan perkembangan global adalah pilihan sadar, masuk akal dan tentunya tepat. Dari sisi ekonomi, Orange Economy terus mengalami momentum peningkatan yang luar biasa, sehingga membuka peluang bagi Indonesia untuk menimba keuntungan dan menciptakan kemakmuran. Dari sisi kultural, Orange Economy mendorong Indonesia menjadi bangsa *mindfactory* dan bukannya *manufacture* yaitu Indonesia yang bersandar kepada kekayaan dan keunggulan kreativitas seni dan budaya Indonesia dibandingkan dengan eksploitasi kekayaan alam dan pembangunan pabrik dan mesin raksasa.

Felipe Buitrago Restrepo dan Ivan Duque Marquez mendefinisikan *mindfactory* sebagai "... (penciptaan dan produksi) barang atau jasa, seperti kesenian, desain, video game, film dan kerajinan, yang mengandung nilai simbolik tak berwujud. Nilai simbolik tersebut melampaui nilai kegunaan fisik barang atau jasa tersebut."

Pertanyaan berikutnya, apa yang kemudian harus dilakukan untuk mempercepat momentum Orange Economy di Indonesia, khususnya Yogyakarta?

ISI Yogyakarta 4.0 memegang peranan penting dalam pembentukan dan pencapaian performa kreativitas yang dinamis, berkelanjutan dan merefleksikan kebinekaan Indonesia, dan menjadikan Indonesia sebagai pusat ekonomi kreatif dan digital kelas dunia.

Fokusnya adalah membangun Yogyakarta sebagai ekosistem ekonomi kreatif yang menstimulasi pelaku-pelaku yang saling berinteraksi dalam proses produksi maupun konsumsi barang dan jasa yang dihasilkan oleh model ekonomi ini. Para pelaku itu terdiri dari kreator (musisi, pemanggang, penulis, dan lain-lain), penikmat (konsumen, *prosumers*, fans), pentafsir (kritikus, kurator, dan lain-lain), promotor (investor, pemilik galeri) dan pendukung (perusahaan swasta, kementerian, yayasan, lembaga pemerintah, dan lain-lain).

Sebagai laboratorium seni, teknologi dan budaya, ISI Yogyakarta 4.0 harus giat membangun dan meningkatkan ekosistem kreatif melalui penyediaan inkubator bisnis, fasilitas inovasi dan penjaminan mutu yang mampu melahirkan berbagai *start-up* kolaboratif seni, budaya, teknologi, kewirausahaan, dan lingkungan. Inkubator bisnis, seni dan teknologi ini menjadi kluster kreatif yang mendorong para pelaku kreatif untuk berbagi sumber daya sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam memproduksi barang dan jasa dengan mutu yang terus meningkat.

Selanjutnya sebagai hub kreatif, ISI Yogyakarta 4.0 mesti mengambil peran dalam pengembangan industri kreatif yang berskala nasional dan internasional, dan terpenting berorientasi ekspor. ISI Yogyakarta mesti memfasilitasi hub dan portal digital yang merangsang para pelaku kreatif untuk bertemu, bertukar ide, berkolaborasi, maupun untuk memperkenalkan dan memajang inovasi-inovasi terbaru mereka. ISI Yogyakarta 4.0 bisa menjadi koordinator pangkalan data kesenian dan kebudayaan Indonesia, dan memimpin kampus-kampus lainnya menggarap realitas virtual, *big data* dan *deep machine learning* yang bermanfaat tidak saja bagi pendidikan, tapi juga ketahanan budaya.

Selanjutnya, ISI Yogyakarta 4.0 memastikan ketepatan dan kecepatan momentum pengembangan Orange Economy dengan membangun sinergitas antar para pelaku kreatif dan penguatan komitmen para pelaku kreatif terhadap peran dan fungsinya dalam ekosistem ini, terutama menjadi mitra pemerintah yang meluaskan *triple helix* menjadi *multi helix* dan mendorong lahirnya kebijakan-kebijakan publik, yang menurut Felipe Buitrago Restrepo dan Ivan Duque Marquez, "*menata relasi antar pelaku dan insentif yang diberikan kepada pelaku, mendistribusikan dan mendistribusikan ulang insentif kepada pelaku*

pelaku yang berbeda, guna mencapai keberlanjutan (sustainability) dan meningkatkan efisiensi dari keseluruhan sistem.”

Dalam riset dan pengembangan kreatif, ISI Yogyakarta 4.0 mesti menjadi *role model* akan kemampuan teknis untuk kegiatan kreatif, pencatatan dan perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI), serta sesi-sesi edukasi untuk meningkatkan profesionalitas para pelaku ekonomi kreatif.

Sebagai penutup, berdasarkan penilaian Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi tahun 2019, ISI Yogyakarta meraih predikat sebagai satu-satunya perguruan tinggi seni yang masuk ke dalam daftar 100 universitas terbaik di Indonesia. Ini menandakan bahwa ISI Yogyakarta sebagai masa depan kreativitas Indonesia bukanlah hal yang mustahil, sepanjang mempunyai kepemimpinan yang fleksibel, toleran dan kolaboratif, dan terus melakukan inovasi, penguatan teknologi dan partisipasi aktif dalam industri kreatif, baik di pentas regional maupun global.

Denpasar, April 2019

Catatan Akhir

¹Generasi Emas (Energik, Multitalenta, Aktif dan Spiritual) kerap dikumandangkan oleh Mohammad Nuh, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada era Kabinet Indonesia Bersatu II (2009-2014). Generasi Emas dipandang sebagai perwujudan generasi baru yang akan memimpin dan membawa kesuksesan bagi bangsa Indonesia di pentas global.

² Lihat lebih lanjut Djohan (Ed.). *Merefleksi Karya Perak Menyongsong Kreasi Emas: 25 Tahun ISI Yogyakarta*. (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2009).

³ Berdasarkan Keputusan BAN-PT No. 105/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2018. dan hasil survei Quacquarelli Symonds dengan tajuk *QS World University Rankings by Subject 2017*. Lihat lebih lanjut tentang metodologi penilaian ada tautan <https://www.topuniversities.com/asia-rankings/methodology> - diakses daring 7 April 2019.

⁴ Menurut Index of Objects Launched into Outer Space yang dikelola oleh United Nations Office for Outer Space Affairs (UNOOSA), diakses daring pada tautan <https://www.pixalytics.com/satellites-orbiting-earth-2019/> pada 7 April 2019.

⁵ Pangkalan data Union of Concerned Scientists pada akhir November 2018 menyebutkan ada 777 satelit komunikasi yang beroperasi di orbit bumi. Diakses daring pada tautan <https://www.pixalytics.com/satellites-orbiting-earth-2019/> pada 7 April 2019.

SENI, MASA DEPAN, DAN ISI YOGYAKARTA

Membicarakan seni dalam kaitan dengan masa depan otomatis berarti masuk dalam ketidakpastian ganda; bukan hanya karena masa depan semakin sulit diprediksi akibat perubahan berjalan kian cepat dan radikal; tetapi juga karena pada hakikatnya seni adalah perubahan itu sendiri. Bagaimana pun menciptakan kebaruan adalah salah satu karakter esensial seni, dan dalam kenyataannya pengertian maupun bentuk seni memang berubah dari zaman ke zaman. Dalam senirupa misalnya, dari fokus olah-rupa, ia telah bergeser ke olah-media, lalu ke olah-ruang (instalasi), olah-makna (konseptualisme), kemudian ke olah-peristiwa (*happening*, *performance art*), dan kini olah-persoalan bersama. Memang perubahan-perubahan dalam seni seringkali merupakan respons reflektif atas perubahan sosio-kultural zamannya; akan tetapi bisa juga sebaliknya, perubahan dalam seni mendorong ke arah berubahnya paradigma zaman; karena seni kadang memang mengandung daya premonisi pula. Posisi seni sebagai semacam antena yang menangkap gerak zaman dan sekaligus memberi isyarat ihwal gelagat masa depan. Itulah yang menjadi penting untuk dibicarakan dalam kaitannya dengan perkembangan sekolah-sekolah seni menuju era digital.

Tulisan ini akan diawali dengan pemetaan ringkas tentang karakter dasar kultur digital beserta beberapa kemungkinan dampak sosio-kulturalnya--baik yang sudah kita alami atau pun berpotensi terjadi--, termasuk dampaknya

bagi dunia seni. Dari sana pembicaraan akan mengerucut ke konsekuensi-konsekuensi lanjut bagi pendidikan seni, khususnya di ISI Yogyakarta.

Kultur Digital dan Tendensinya

Masa depan--era Industri 4.0 ataupun 5.0--akan semakin diwarnai: 1. dominasi kultur digital beserta *Artificial Intelligence*-nya, 2. Kian tajamnya polaritas di masyarakat beserta berbagai tendensi kontradiktifnya, 3. Menguatnya kecenderungan kolaborasi interdisipliner, dan 4. Meleburnya dunia seni ke dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Ini akan kita lihat satu-per satu.

Mind-Computer interface, *data science*, *nano technology*, dan *biotechnology*, adalah komponen-komponen utama yang menggerakkan kultur digital beserta *Artificial Intelligence*-nya (AI) kelak, yang memungkinkan mesin-mesin semakin mampu saling berkomunikasi, mengatur dirinya sendiri, memperbaiki kesalahan secara otomatis dan sekaligus memprediksi kemungkinan di masa depan dengan tingkat akurasi tinggi, terutama melalui *Internet of Things* (IoT), dan perpaduannya dengan *Internet of People* (IoP). Dengan itu memang individu diringankan beban kerja masinalnya, bahkan diberdayakan dan dibukakan pada kemungkinan-kemungkinan baru dalam berpikir dan berimajinasi, dalam merasa, belajar, bekerja, dan ber-relasi; namun pada saat yang sama manusia pun menjadi semakin tergantung pada algoritma-kerja jejaring mesin, dan rentan terhadap berbagai manipulasi data. Dengan kata lain individu memang diberdayakan, namun sekaligus juga semakin mudah diperdaya. Dunia seni tentu juga mengalami dampak dari situasi itu. Melalui peralatan digital dan AI, seni kian mampu menciptakan ilusi imajiner yang mencengangkan, membuat imajinasi tentang “yang mungkin” semakin terbuka luas; juga membuat karya seni semakin bersifat interaktif, semakin membuat masyarakat-apresiatornya terlibat. Dengan itu seni menjadi lebih mampu mengintensifikasi pengalaman secara konkret. Di sisi lain, tentu hal itu pun membuka kemungkinan lebih besar bagi seni untuk memanipulasi kesadaran, dalam arti baik atau pun buruk.

Dalam kultur digital semakin banyak kegiatan manusia dikelola secara daring (dalam jejaring), sementara sistem peralatan bekerja otomatis dan tidak lagi membutuhkan manusia. Realitas hidup manusia betul-betul semakin ditingkatkan (*augmented*) ke level “abstrak” dan dikendalikan oleh lalulintas informasi dan imaji yang kian padat dan liar. Bila dulu realitas beringsut menjadi virtual, kini realitas virtual semakin menentukan yang real. Salah satu akibat positif yang mencolok dari hal itu adalah bahwa manusia (seharusnya) semakin memiliki banyak waktu senggang. Secara kultural itu berarti peluang lebih besar untuk berkomunikasi, meningkatkan kreativitas--dalam arti luas--dan

belajar sendiri mengembangkan minat-bakat. Orang dengan mudah dapat belajar apapun dari manapun, dan menjadi "ahli" di bidang apapun, termasuk di bidang seni. Maka dunia seni, misalnya, tidak lagi sangat tergantung pada lulusan sekolah seni, kurator, kritikus, balai lelang, ataupun galeri-galeri besar. Kini banyak situs internet menampilkan karya seni,--dengan genre, style, dan sistem transaksinya sendiri--tanpa peduli pada dunia seni formal-konvensional. Lalu lintas berbagi inspirasi melalui internet memang luar biasa dan betul-betul melahirkan medan apresiasi seni global (global-lokal) yang tanpa preseden.

Di sisi lain, lalulintas komunikasi di dunia maya atau media sosial ternyata juga sangat menggoda ke arah terpecahnya kelompok-kelompok yang awalnya solid, membiakkan polaritas, dan menciptakan ghetto-ghetto eksklusif. Memang ironis, dalam situasi ketika segala sekat ambruk dan ketika medan kemungkinan dibukakan nyaris tanpa batas, justru cara pandang orang cenderung semakin sempit, oleh sebab ternyata--terutama melalui berbagai bentuk pengelompokan seperti Whasapp Grup, Facebook, dan sebagainya--orang diam-diam menyeleksi apa yang dilihat dan didengarnya: berita dan isu yang beredar dan didengar hanyalah yang sesuai dengan kepentingan dan minat kelompok atau pribadinya sendiri saja.

Celakanya, dalam lalu lintas informasi itu ada agen-agen yang dengan sengaja menyebarkan khusus berita-berita bohong (*hoax*) yang memupuk rasa takut/keterancaman/kebencian terhadap kelompok lain, demi mendapatkan kekuasaan, yang otomatis mempertajam potensi konflik antar kelompok--yang seharusnya tidak perlu. Akibatnya, bukan hanya antara kelompok yang berbeda, melainkan bahkan kelompok-kelompok yang seyogianya satu dan besar pun, kini terpecah ke dalam grup-grup kecil yang saling bertentangan; misalnya kelompok satu agama, satu suku, satu profesi, satu universitas, satu program studi, bahkan satu keluarga sekalipun, terancam pecah ke dalam berbagai polaritas yang saling bertentangan.

Seseorang yang dianggap psikopat oleh satu kelompok bisa dianggap pahlawan suci oleh kelompok lain. Terutama ketika politik identitas menguat dipupuk oleh rasa keterancaman, ketertindasan, atau rendah-diri kolektif, konflik antar kelompok bahkan menjadi lebih tajam, dan ujung-ujungnya sebenarnya *self-destructive*. Teknologi memang menyatukan manusia sejagat, tapi pada saat yang sama juga memecahbelah mereka ke dalam unit-unit makin kecil. Situasi millennium ketiga memang penuh kontradiksi. Di Indonesia, ini nyata terutama pada peristiwa-peristiwa seperti Pilpres atau pun Pilleg. Dalam konteks pertentangan-pertentangan seperti itu seni mudah sekali merosot menjadi sekedar siasat penguatan identitas eksklusif-narsistik, propaganda, karikatur, meme, strategi berbohong, dan sebagainya dan tidak membawa tendensi reflektif-kontemplatif yang menyatukan atau mengharmonikan, melainkan justru kian memperburuk pertentangan-pertentangan.

Lepas dari tendensi konflik di atas, hilangnya patokan-patokan normatif dunia seni sejak gelombang Dadaisme dan Avantgardisme, ditambah mudahnya sekat-sekat bidang keilmuan, pun kini telah merangsang seni masuk dan berkolaborasi dengan berbagai disiplin keilmuan lain, baik dari sisi substansi yang digarapnya maupun dari sudut seniman pelakunya. Karya-karya tubuh yang diplastinasi dari Günther von Hagens, misalnya, menjadi tidak jelas apakah itu karya seni atau eksperimen kedokteran, atau dua-duanya. Demikian pula karya-karya yang berkaitan dengan astrofisika dari seniman Venzha Christiawan, atau pun eksperimen biokimia dari Irene (dua-duanya seniman dari kelompok HONF): di satu sisi karya-karya itu memang karya seni, di sisi lain itu juga merupakan karya ilmiah. Selain itu, tendensi kolaborasi pun hari-hari ini mulai meriap. Karya untuk paviliun Indonesia pada Venice Biennale 2019 misalnya, adalah hasil kerjasama seniman Syagini Ratnawulan, Handiwirman, Asmudjo Irianto dan Yakobus Ari Respati. Contoh lain adalah karya-karya kolaboratif para seniman Jatiwangi Art Factory, misalnya. Sedang dalam hal kolaborasi antara bidang seni dan teknologi dapat dilihat misalnya karya-karya elektronik-digital dari *Teamlab*, Tokyo; atau juga bagaimana karya-karya Gustav Klimt mendapatkan nyawa baru ketika diolah lagi secara 3D dengan video-mapping di *L'Atelier des Lumières*.

Bersama dengan meriapnya budaya digital dan media sosial, yang memberi akses kepada setiap orang untuk mengeksplorasi kekayaan budaya dunia nyaris tanpa batas, sepertinya seni pun kembali menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Sekat yang memilah antara seni tinggi (*high brow art*) dengan seni pop (*low brow art*) praktis memudar, sehingga antara keduanya terjadi interaksi kreatif luar biasa. Memang ini juga berarti bahwa dunia seni kini masuk dalam kerangka populisme atau budaya-massa, yang bagi sementara pihak nyaris identik dengan tendensi penurunan mutu (seperti disuarakan oleh Adorno, Habermas, dan lain-lain). Tapi masalahnya, sejak munculnya klaim "*The End of Art*" (Arthur Danto, Joseph Kosuth, Victor Burgin) dan mencuatnya Pop Art, dunia seni sendiri--yang eksklusif--memang seolah berkecenderungan meleburkan diri ke dalam kehidupan sehari-hari. Itu sudah tampak menonjol sejak Joseph Beuys menggelar aksi menanam pohon, dan membuat pernyataan bahwa "semua orang adalah seniman".

Selanjutnya hingga kini banyak seniman mencipta karya seninya sebagai gerakan sosial, atau sebagai komentar langsung atas isu-isu sosio-kultural sehari-hari, dan bentuk karyanya pun bisa berupa apa saja. Tisna Sanjaya membuat gerakan sosial dalam rangka menciptakan lingkungan yang bersih dan beradab di tempat penampungan sampah pabrik Cigondewah. Arahmaiani menggerakkan masyarakat dalam rangka kepedulian ekologisnya (seperti yang dilakukannya di Tibet bersama para bikhu). Seniman Tiongkok Ai Wei Wei melahirkan karya yang menyangkut nasib para pengungsi. Sementara

Banksy membuat karya-karya stensil di dinding-dinding pinggir jalanan. Pada skala lebih umum, ketika budaya kini telah menjadi budaya visual, peran imaji menjadi demikian penting di segala bidang. Tanpa terasa, bersama dengan menjamurnya mesin cetak, kamera, dan kemudahan pengunggahan atau pengunduhan, praktis segala kegiatan dikomunikasikan dengan gambar dan musik. Dari hal ini saja sudah terasa betapa kini seni semakin mengepung kehidupan kita sehari-hari.

Tantangan bagi sekolah seni

Ketika kultur digital--dengan IoT dan loPnya--kini diam-diam membentuk interkoneksi dan transparansi informasi sedunia, praktis budaya global kini menjadi semacam *neuronetwork* raksasa, bagai jejaring antar otak, otak manusia maupun benda. Potensi kreatif niscaya akan semakin meledak: dalam interaksi itu segala pihak--termasuk mesin--akan melahirkan fenomena-fenomena *emergent* yang tak terduga. Bila dahulu kreativitas imajinatif seakan merupakan privilese para seniman, kelak semua pihak seolah menjadi seniman, seperti yang sempat disinggung Joseph Beuys. Namun dalam bidang seni masalahnya adalah: bila seni hanya diartikan sebagai kegiatan "reka-bentuk" (bentuk rupa, nada, kata, gerak, atau pun cerita) semua orang memang bisa mereka-reka bentuk, bahkan juga mesin bisa mencipta lukisan, komposisi musik, koreografi, dsb. Dalam arti itu, semua pihak bisa mencipta "seni". Tapi seni adalah fenomena yang sangat beragam, ada banyak bentuk seni, dengan fungsi berbeda-beda pula, dan seni yang sungguh berbobot dan berdimensi kontemplatif itu soal lain.

Yang terakhir itu bukan hanya perkara kecanggihan teknis atau pun pesona sensasi yang ditimbulkannya. Bagaimana pun seni karya manusia--terutama yang berbobot kontemplatif--umumnya lahir dari keprihatinan-keprihatinan terhadap persoalan eksistensial manusia dan kepedulian terhadap nilai. Ia muncul dari kedalaman jiwa dan imajinasi yang paling misterius; dan karena itu pula karya-karya itu dengan cara yang unik mengkomunikasikan misteri serta kompleksitas kehidupan manusia. Itu sebabnya karya seni yang baik tidak hanya menawan reka-bentuknya, melainkan mempunyai aura visioner yang mencerahkan, dan daya sentuhnya luarbiasa terhadap jiwa. Rasanya karya masinal atau massal sulit memenuhi kualitas dan kebutuhan seperti itu. Di pihak lain, tentu saja kecanggihan masinal dapat membantu para seniman untuk mengeksplorasi dan mengkomunikasikan perenungan mereka secara lebih intens dan mempesona.

Karya seni yang baik mampu mengubah pengertian-pengertian baku tentang kehidupan, menjungkirbalikan persepsi-persepsi kita yang naif,

membuka kesadaran kita terhadap kemungkinan-kemungkinan baru, membuat kita menyadari persoalan mendasar kita dan merangsang kita untuk berpikir lebih jauh, juga memberi akses baru pada sukma manusia lewat imajinasi dan rasa. Dalam rangka itu, manakala dunia kini saling terhubung, kadang seniman justru perlu melepaskan diri sejenak dari segala interkoneksi itu, bahkan bila perlu melepaskan ketersambungan-ketersambungan yang ada, untuk mengambil jarak dan melihat segalanya dengan pandangan yang sama sekali berbeda, karena salah satu nilai dari karya seni yang bermutu adalah juga bahwa ia memungkinkan kita memandang realitas secara baru. Dengan kata lain, karya seni yang bermutu bukanlah hanya soal penciptaan artefak yang menawan, melainkan juga soal kemampuan mengirimkan dan menyebarkan inspirasi untuk mengkaji diri kita secara baru, semacam “re-deskripsi realitas”, dan dengan itu peradaban dan keadaban didorong naik ke tingkat lebih tinggi.

Kebutuhan seperti di atas itulah yang membuat sekolah seni seperti ISI Yogyakarta tetap diperlukan. Ibaratnya, setiap orang memang bisa membangun “rumah” sendiri--sekurang-kurangnya gubuk ala kadarnya--, akan tetapi untuk membangun rumah yang baik dan kuat tetap dibutuhkan seorang arsitek, yang dididik secara profesional. Demikian pula seni, kendati seolah setiap orang bisa mencipta seni, tetaplah diperlukan sekolah profesional tersendiri. Masalahnya hanyalah: bersama dengan perubahan zaman, dan untuk memenuhi tuntutan masa depan, hal-hal apa saja yang pokok untuk diberikan kepada mahasiswa seni? Proses studi seperti apa yang perlu mereka jalani?

Karena kekuatan seni untuk masa depan akan banyak bertumpu pada inspirasi visioner yang ditawarkannya, maka para calon seniman perlu digembleng daya kritis-kontemplatif dan keluasan wawasannya, antara lain dengan cara membenamkan mereka ke medan wacana yang bersifat interdisipliner, khususnya yang berkaitan dengan dampak-dampak global (global-lokal) dari perkembangan teknokultur mutakhir. Bermodal intuisi, rasa, dan *skill* belaka tidaklah mencukupi. Betapa pun juga kini seni memang sebagian besar merupakan perkara intelektual, soal keterampilan menembakkan visi konseptual, meski melalui medium bentuk material-visual. Dengan begitu karya mereka akan betul-betul berpotensi untuk membuat orang berpikir dan merenung lebih jauh, syukur-syukur membuat orang menyadari sesuatu yang awalnya tak mereka lihat. Bahkan dalam beberapa kasus, sebelum berkarya para calon seniman mungkin perlu riset. Sebenarnya seniman Yogyakarta sudah dikenal memiliki kepedulian serius terhadap isu-isu sosial. Bahkan beberapa telah masuk dalam pola kolaborasi interdisipliner cukup jauh. Tendensi itu perlu lebih diintensifkan.

Meskipun demikian tentu saja keterampilan teknis semakin perlu ditingkatkan pula. Tapi yang dimaksud bukan hanya keterampilan teknis per bidang (patung, lukis, tari, musik, dan sebagainya). Agaknya yang diperlukan

untuk masa depan adalah keterampilan yang kurang lebih “serba bisa”, apa pun mediana, sebab kini seni memang juga tidak terbatas pada media tertentu. Seniman bisa menggunakan media dan material nyaris apa pun. Sekat-sekat bidang konvensional hanya perlu sejauh itu merupakan peluang untuk penajaman skill. Yang penting dari sebuah karya kini adalah secara sensasi menyergap, dan secara konseptual menohok.

Last but not least, dalam percaturan global ini, kekuatan seni juga bertumpu pada kemampuannya menampilkan keunikan konteks dan tradisi lokal. Namun sebagai catatan, inspirasi dari khasanah lokal itu seringkali bentuknya mentah dan kurang canggih, meski isi kearifannya mungkin saja brilian. Maka konteks dan tradisi lokal tidak cukup hanya dilestarikan dan dipertahankan, melainkan perlu dieksplorasi; dan bila mau ditampilkan, seringkali masih perlu diperancang sesuai dengan level kecanggihan teknis dan platform internasional. Dalam kerangka itu, budaya-budaya luar tidak selalu harus dilihat sebagai ancaman, melainkan bisa juga--dan lebih tepat--dilihat sebagai semacam *sparing-partner*, inspirasi, atau bahkan kritikan, yang memaksa kita mempercanggih kelokalan kita. Tidak segala hal yang kita miliki dalam tradisi itu otomatis bagus.

Penutup

Demikian, dapat dibayangkan bahwa di masa depan seniman barangkali bekerja dengan cara menjadi tonggak-tonggak sumber inspirasi kreatif yang menyelusup dan bekerja di bidang apa pun. Sedang karyanya juga bisa berbentuk apa pun: program komputer, *event design*, jurnalisme, gerakan sosial-politik, rancangan tata-kota, eksperimen-eksperimen di laboratorium, dsb. dsb. tak harus berupa artefak adikarya seperti dahulu. Dengan begitu klaim “*the End of Art*” akhirnya berarti “*Everything is art*”.

QUOVADIS SENI RUPA KERTAS

1. Pendahuluan

Sudah sekitar 20 abad peradaban manusia hidup dan berkembang dalam zaman kertas. Kertas telah menjadi bagian dari sistem nilai dan makna dalam kebudayaan serta peradaban dunia sejak diketemukannya di Cina pada abad ke-2 M. Salah satu pengaruhnya pada kebudayaan, kertas mengilhami lahirnya karya seni bermedium kertas (seni rupa kertas). Perspektif kertas yang kaya dalam konteks kebendaan (*tangible aspect*) dan nilai-nilai (*intangible aspect*) memperlihatkan bagaimana hasil inovasi sains dan teknologi kertas dapat dimanfaatkan oleh dunia seni. Kertas yang menjelma menjadi karya seni pada hakikatnya memadukan dimensi sains, teknologi, estetika, dan budaya di mana karya itu dibuat.

Perkembangan sains dan teknologi media mutakhir telah menghasilkan medium-medium baru yang keberadaannya mampu menyaingi bahkan kian menggeser peran media kertas. Sistem nilai dan logika kertas sedang tergeser oleh perangkat nilai dan logika layar pada media baru itu. Dalam konteks perubahan atau perkembangan kehidupan, peradaban manusia tampaknya sedang berada dalam suatu pergeseran dari era atau zaman kertas ke era teknologi layar digital beserta sistem dan perangkat nilai yang diusungnya. Peradaban manusia sedang menyongsong suatu era atau zaman baru. Dikaitkan dengan peristiwa revolusi industri para ahli kebudayaan

menyebutnya sebagai revolusi industri 4.0, kelanjutan dari revolusi industri 01, 02, dan 03.

Dalam konteks seni secara menyeluruh--bukan hanya seni rupa--perangkat media baru (*gadgets*) dengan segala kecanggihannya kian berperan dalam berbagai proses, metode, mediasi, dan apresiasi karya seni dari seniman kepada publiknya. Medan seni berkembang dinamis menyesuaikan diri dengan perkembangan spirit dan fasilitas zamannya (baca: teknologi). Karya seni yang berbasis teknologi baru itu kian berkembang dan mengilhami atau menjadi daya pikat para perupa muda yang memang tengah berkehidupan dalam era media baru ini. Generasi ini dikenal sebagai generasi millennial, mereka yang dilahirkan pada tahun 1980-an dan setelahnya.

Aktivitas manusia di muka planet ini kian bergerak cepat, meluas bahkan sanggup menyusup ke lokasi-lokasi, ruang-ruang kecil atau privat sekalipun. Melalui *e-mail*, *e-book*, *website*, *blog*, *facebook*, *twitter*, *youtube*, dan berbagai media sosial lainnya, orang memungkinkan berkomunikasi tanpa sekat ruang dan waktu. Pada era media baru ini peran kertas terkesan berkurang, terdesak oleh berbagai media yang kian berfungsi tanpa memerlukan kertas (*paperless society*). Sudah banyak cerita tentang kantor pos yang kian kehilangan pamor, karena aktivitas kantor pos pada masa lalu identik dengan media kertas. Atau, sudah banyak berita tentang buku, majalah, koran yang beredar kini secara *on line* bergeser menjadi *e-book*, *e-magazine*, atau *e-newspaper*.

Muncul pertanyaan yang bersifat prediksi. Ketika seni rupa kertas tergeser oleh media baru, bagaimana perupa memanfaatkan medium kertas ke depan? Bagaimana dunia pendidikan seni merespons pergeseran fasilitas zaman ini? Lebih spesifik bagaimana produk seni rupa berbasis kertas dalam berbagai bentuk ekspresinya selama ini, merespons secara kritis dan kreatif situasi dan kondisi di muka.

1. Kilas Balik Kontribusi Kertas dalam Budaya dan Seni

Kertas merupakan salah satu benda sehari-hari yang mudah ditemui, mudah diperoleh, ada di mana-mana, jumlahnya berlimpah, dan harganya pun relatif sangat murah. Benda dengan berbagai ukuran ini sangat tipis dan ringan, transparan bila terkena cahaya. Kertas berada di sekitar kita dalam berbagai bentuk dan fungsinya, mulai dalam bentuk helaian hingga berbagai produknya. Kertas, benda sederhana itu, memiliki peran dan nilai yang beragam dalam hidup keseharian.

Kertas yang berada dalam keseharian kita sekarang tidak hadir secara tiba-tiba. Kertas mulai dikenal dalam peradaban manusia sejak hampir 20 abad yang lalu. Ia ditemukan oleh Tsai Lun, seorang pegawai kerajaan pada masa

Dinasti Han di Cina pada abad ke-2 M. Sejak itu, menurut catatan sejarah, dari Cina kertas menyebar ke Korea, Jepang, lalu Timur Tengah dan Eropa (Studley, 1977). Dari sana teknologi kertas menyebar lanjut ke berbagai pelosok tempat di dunia termasuk Indonesia.

Kertas lahir sebagai capaian dari daya pikir yang kritis, imajinatif dan kreatif seorang Tsai Lun. Pada masanya kertas menjadi suatu inovasi (saintifik dan teknologis) yang hebat, menggeser medium-medium tradisional pada masa itu. Karena teknologi pembuatan dan tampilan fisik yang sederhana, ringan, serta karakternya yang lentur dan luwes, kertas dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dalam keseharian.

Dalam aktivitas komunikasi, misalnya, kertas menjelma dalam bentuk lembaran yang berisi pesan-pesan pribadi hingga kedinasan, peniagaan, dan lain-lain, utamanya dalam berbagai format surat. Dari format itu berkembang aktivitas surat-menyurat yang berkembang pesat ke berbagai pelosok dunia lewat usaha pos (kantor pos).

Kertas jelas berkaitan erat dengan aktivitas dunia pendidikan. Dalam menuntut ilmu kehadiran atau peran kertas sangat signifikan. Tulis-menulis dikerjakan pada kertas. Pengetahuan atau keilmuan diperoleh lewat bacaan pada lembaran-lembaran kertas dalam format buku, majalah, atau koran. Tiap hari dunia pendidikan membutuhkan helai kertas dalam berbagai bentuk, serta dalam jumlah yang banyak sekali. Kertas yang berupa sertifikat, ijazah, atau buku misalnya, menjadi helaian yang bernilai, menjadi simbol prestasi dan prestise seseorang. Masih banyak aktivitas sektor kehidupan lain yang tidak terlepas dari kertas, seperti perdagangan, hukum, sastra, seni rupa, desain, kria, sains, teknologi, dan sebagainya.

Ringkas cerita, kehidupan kita dikepung oleh helaian kertas dengan berbagai bentuk, format, fungsi, nilai dan maknanya bagi kehidupan. Kertas telah membangun konvensi-konvensi dalam kehidupan masyarakat, kebudayaan, dan peradaban manusia. Sebagai media, kertas telah membangun ruang-ruang fisik, pikiran, imajinasi, dan budaya, juga wilayah transendensi manusia. Dalam konteks spiritualitas, yang jelas, kitab-kitab suci tampil dalam format bermedia kertas. Dalam masyarakat dan kebudayaan tertentu kertas diperlakukan sebagai medium penghubung manusia dengan dunia leluhur, dunia gaib yang diyakini dapat dijembatani lewat kertas. Dalam renungan Soemardjo (2011) kertas bermuatan paradoks: sakral sekaligus profan, kertas dapat menjadi medium hadirnya daya adikodrati.

2. Kertas dalam Perspektif Seni (Rupa)

Keindahan kertas memiliki kekhasan atau keunikan dibandingkan dengan media lainnya. Keindahan tersebut tampak pada kehalusan atau

kekasaran tekstur, ketebalan atau ketipisan, sifat transparan, bentuk dan ukuran, warna, volume dan berat, serta karakter kelenturan helaian. Kualitas bahan dasar (*raw material*), teknik pengolahan bahan menjadi bubur kertas (*pulp*), peralatan yang dipakai untuk menyaring dan membentuk produk helaian kertas, berperan menentukan kualitas potensi estetik yang menyertai helaian kertas itu sendiri seperti diutarakan di muka.

Kreativitas helaian kertas mencapai puncak keindahannya pada berbagai jenis kertas yang dikerjakan secara manual di Jepang yang disebut *washi*. Ciri-ciri kualitas fisik dan estetik kertas *washi*, yaitu: kehangatan yang keluar dari nilai alami, kekuatan serat, sifat tembus pandang, daya serap, kelenturan, ringan, dan tingkat keasaaman yang rendah (Damayanti, 2011).

Karya seni dapat terbentuk dari media (bahan dan teknik) apa saja, termasuk helaian kertas. Dengan hanya menggunakan helaian kertas bisa lahir sebuah karya seni yang bernilai tinggi. Contoh jenis seni yang akrab dengan kertas adalah seni gambar (*drawing*). Kertas dan ekspresi gambar merupakan kepaduan. Seni gambar identik dengan kertas, atau sebaliknya. Secara artistik, kualitas karya gambar berdampingan dengan kualitas alat gambarnya, umumnya pensil, tinta gambar, aneka jenis spidol, atau alat-alat lain yang sesuai.

Jenis seni rupa lain yang akrab dengan kertas adalah seni lukis cat air (*water colour painting* atau *gouache*). Seni Lukis ini adalah jenis seni rupa yang menggunakan pigmen/cat berbasis air (*waterbased paint*) pada bidang kertas. Suatu karya seni lukis cat air dapat menghadirkan atau menyerasikan renungan tematik (nilai budaya) pelukisnya dengan potensi estetik yang dapat dieksplorasi dari media (bahan dan teknik) kertas. Lewat kerja kreatifnya seorang pelukis kemudian mengolah objek garapan (*subjectmatter*) dalam komposisi bentuk, garis, warna, dan tektur. Karya seni lukis cat air identik dengan kertas, atau sebaliknya. Artinya, air (cat air) dan kertas, merupakan dua unsur utama dan penentu dalam kreasi lukisan cat air. Keindahan karya seni lukis cat air ditentukan oleh keberhasilan pelukisnya mengolah kedua unsur utama tsb., yang tentunya berharmoni dengan imajinasi dan aspek renungan konseptual atau tema lukisannya.

Seni lain yang akrab dengan kertas adalah seni grafis (*printmaking*). Jenis seni ini memanfaatkan teknologi cetak tradisional seperti cukilan kayu (*wood-cut, wood-block, wood engraving*), cetak dalam (etsa, akuatin, *drypoint, engraving*), cetak datar (*lithography*), dan cetak saring (*serigraphy, screenprint*). Karya seni grafis memanfaatkan helaian kertas yang dijadikan alas hasil cetakan dengan teknik-teknik di muka.

Kualifikasi kertas yang dipakai untuk seni grafis berbeda dengan kualifikasi kertas untuk lukisan cat air atau untuk gambar. Kertas untuk seni grafis lebih dipersiapkan agar kertas tsb. sanggup menerima sifat tinta yang

cenderung berbasis minyak (*oil-based paint*). Kualitas karya seni grafis terletak pada kemampuan pegrafisnya memilih, menyerasikan kualitas kertas, tinta, peralatan pengolahan klise cetak, dan tentunya kapasitas teknologis mesin cetaknya. Kerja kreatif seni grafis identik dengan prosedur yang cukup ketat antara pengetahuan (kualifikasi bahan), keterampilan (hal teknis), kreativitas (olah media dan estetik), oleh imajinasi serta renungan filosofis seorang pegrafis.

Karena kelenturannya kertas sangat mudah dilipat dan dibentuk menjadi beraneka macam bentuk kreasi yang dikenal sebagai *origami* atau seni melipat kertas. *Origami* yang berasal dari Jepang ini telah dikenal sebagai bentuk seni rupa yang memanfaatkan keunikan helaian kertas.

Potensi kertas tidak terbatas. Kini ekspresi seni rupa kontemporer yang memanfaatkan kertas kian beragam, mulai ekspresi dua dimensi hingga tiga dimensi, dan dengan berbagai istilah, seperti patung, objek, instalasi, dsb. Lewat ekspresi pada atau dengan kertas, tema-tema pengalaman manusia dalam kehidupannya dapat dicurahkan dengan memanfaatkan potensi artistik yang melekat pada kertas. Dimensi sains, teknologi, seni dan budaya, bahkan spiritualitas menjadi satu kesatuan dalam karya seni (rupa) berbasis kertas.

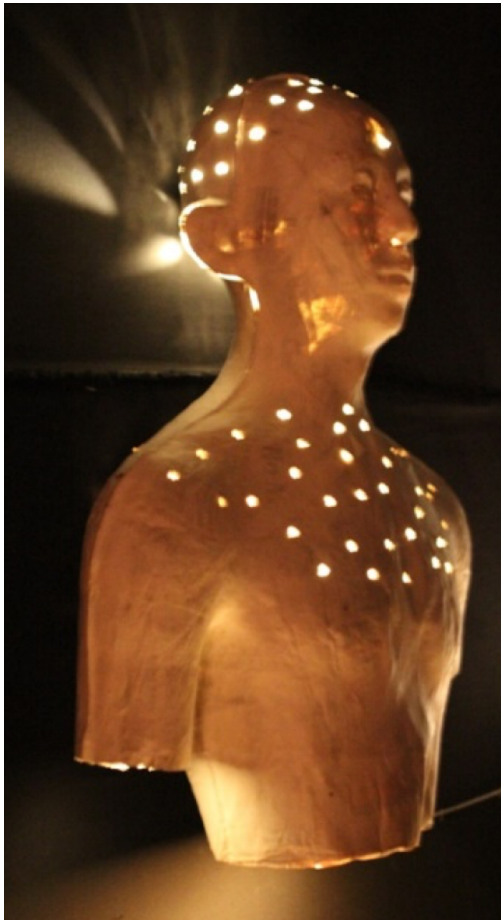


Setiawan Sabana, *Lakon Tubuh*, instalasi, 2005 Bentara Budaya Jakarta

Melalui kreativitas para seniman, kertas diolah menjadi benda bernilai tematik dan estetik. Sudah banyak bentuk karya seni yang terlahir dari kertas. Keberadaan seniman telah turut mengapresiasi kertas dan mengangkat harkatnya sebagai karya-karya indah yang memperkaya pengalaman seni kepada penikmatnya. Karya seni kertas pun telah turut memperindah hidup dan kehidupan.



Setiawan Sabana, *Lakon Tubuh*, instalasi, 2005 Bentara Budaya Jakarta



3. Masyarakat Nirkertas (*Paperless Societies*)

Saat ini telepon genggam atau yang lebih dikenal dengan telepon seluler dengan berbagai variasi fasilitasnya, merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi masa kini yang sangat populer. Sekarang alat komunikasi ini dimiliki dan dimanfaatkan oleh berbagai kalangan sosial untuk berbagai kepentingan yang dahulu dilakukan lewat kertas.

Dengan demikian diprediksi kertas akan menjadi artefak masa silam yang tersimpan di museum-museum. Ada pakar atau praktisi budaya yang melihat kemungkinan hal itu dapat terjadi melihat sejumlah bukti dewasa ini, tetapi ada juga yang menolak pandangan atau ramalan tersebut.

Jamaludin (2011), misalnya,

menyampaikan bahwa kertas sebagai media cetakan akan hilang, era digital barangkali merupakan tahap awal dari proses menuju hilangnya kertas dalam dunia tulis menulis dan cetak mencetak. Yasraf Amir Piliang (2011) memiliki renungan berbeda, cenderung tidak meyakini kertas akan hilang dalam aktivitas kultural manusia. Argumentasinya: memori, kenangan masa lalu, nostalgia, sentimentalitas, dan spiritualitas adalah nilai-nilai kultural yang tidak mungkin dihilangkan dari diri manusia sebagai makhluk yang sadar sejarah dan menyejarah, yang diungkapkan melalui dunia benda dan artefak. Kertas dan objek-objek dari kertas adalah bagian dari budaya benda, yang dapat mengungkapkan nilai-nilai kultural tersebut.

4. Kertas: Perspektif Lingkungan Hidup

Seperti kita ketahui, bahan utama pembuatan kertas adalah kayu (pohon). Mula-mula pohon ditebang dan ditimbun. Setelah terkumpul, dimulailah proses pulping kayu (bubur kayu), kemudian dilanjutkan dengan proses *bleaching* agar warna bubur kayu menjadi putih. Proses pun kemudian dilanjutkan ke mesin kertas hingga menjadi gulungan-gulungan kertas. Pembuatan kertas pada proses di muka tentunya memerlukan banyak batang

pohon setiap kali melakukan produksi. Pohon sangat erat kaitannya dengan hutan dan lingkungan hidup. Hutan adalah suatu kawasan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumber daya alam hayati yang didominasi pepohonan dalam kesatuan alam lingkungan (ekologi). Industrialisasi kertas identik dengan penebangan pohon tertentu dan pabrik-pabrik besar kertas.

Dampak buruk yang terjadi adalah penebangan liar, pembuangan limbah kertas, pencemaran air, dan tindakan-tindakan buruk lainnya. Tanpa disadari semua itu dapat berdampak buruk bagi lingkungan hidup manusia. Perlahan-lahan bencana pun mulai terjadi, mirisnya, yang menjadi korban itu semua adalah manusia itu sendiri. Eksistensi kertas tergugat karena permasalahan lingkungan tersebut, karenanya diperlukan segera langkah yang bijaksana dan arif terhadap alam, terutama hutan dan semua makhluk penghuninya.

Penutup

Perlahan tapi pasti media kertas tampaknya kian berkurang pemakaiannya, tidak lagi seperti masa kejayaannya. Zaman kertas terkesan sedang bergerak lewat, sebuah era yang sedang berlalu. Keadaan ini ada yang memaknainya sebagai "lampu kuning peradaban", "*passing of an era*", atau "media kertas sedang sekarat", dan sebagainya.

Kita sebagai pelaku dan penanggap atau pemerhati fenomena kebudayaan memandang keadaan itu dengan hati berdebar, hati lapang, dan kepasrahan sekaligus. Hal itu tampaknya akan bergantung pada sejauh apa perkembangan teknologi yang kian nirkertas berdampak pada format dan pola aktivitas manusia serta tatanan nilai atau makna yang terap pada kehidupan mendatang.

Dalam konteks peristiwa seni, peran dunia pendidikan tinggi seni (ISI atau di sejumlah fakultas seni rupa dan desain di Indonesia) yang ada dewasa ini bersikap dalam proses belajar mengajar atau kurikulumnya. Bagaimana institusi-institusi itu memaknai media kertas dalam kepentingannya sebagai bagian dari proses kreativitas penciptaan karya seni hari ini dan ke depan.

Setahu saya ISI Yogyakarta telah mempunyai tradisi proses pendidikan pada tingkat dasar dengan cara berlatih membuat sketsa gambar pada kertas selama dua semester. Mahasiswa diwajibkan membuat sketsa sejumlah 1 rim (500 lembar hvs) per semester, selama 2 semester. Tidak mengherankan kapasitas keterampilan menggambar menjadi bagian dari identitas lulusan ISI Yogyakarta selama ini. Boleh jadi, pemanfaatan kertas dalam praktik studi seni di ISI Yogyakarta tidak perlu risau dengan keadaan teknologi digital yang kian menggeser media kertas tradisional. Suatu pandangan optimistik bahwa kertas

masih akan tetap bermanfaat khususnya bagi proses kreasi keseniman dan kesenian. Utamanya dalam institusi pendidikan seni yang berada di lingkungan masyarakat yang masih bergaul akrab dengan tradisionalitas kebudayaannya.

Daftar Pustaka

Sabana, Setiawan & Setiawan, Hawe (ed.), 2011, *Jagat Kertas*, Penerbit Garasi 10, Bandung.

Sabana Setiawan, "Jagat Kertas", 2011, *katalog* pameran tunggal di Bentara Budaya Jakarta.

Studley, Vance, 1977, *The Art & Craft of Handmade Paper*, Van Nostrand Reinhold Company.

ART AS MEANS FOR FORMULATING SOLUTIONS TO SOCIAL PROBLEMS

Arts enable the participation of socially disadvantaged persons in social activities and ultimately result in the making of a highly communal society. Here, I discuss the social context from which this issue emerges. In addition, I will consider the importance of arts management, while raising a few concrete examples.

Ethics for Overcoming the Invisible Wall

Public space is “space in which a ‘seat’ or ‘place’ is prepared for every person” (Saito, 2000). It is space that is open to anyone, accessible to everyone, and may become anyone’s territory. While public space is easy to discuss in principal, it is difficult to guarantee in practice. The depth of the problem lies primarily in the fact that “the tacit power of public space to exclude is constantly internalized by persons living in situations of social exclusion.” Namely, the excluded bear the full brunt of the exclusionary power of public space. What is more, they do so alone, without any means of appealing their exclusion. The strain of exclusion, of course, is more than an individual can bear alone. Exclusion manifests itself somewhere in the collapse of the individual’s life,

brutalizes, and strains the individual. The most critical and distressing issue in all of this is the problem of segregation. As a society, we force individuals to live in situations of isolation, while at the same time failing to recognize it. It is not that we ignore the problem. Rather, it is that we overlook or forget it because persons living in isolation or segregation are unable to transmit messages to the outside world.

The problem of exclusion frequently appears in desolate rural villages, institutions for persons with disabilities, districts with large concentrations of elderly residents, hospitals, sparsely populated regions, disaster-afflicted areas, massacre sites, conflict zones, slums, and outcast communities. It often affects the members of socially marginal groups, such as transgendered persons, prisoners, immigrants, alcoholics, drug addicts, shut-ins and individuals struggling to secure stable employment. The fundamental purpose of this article is to consider how art can be used to help the aforementioned communities and individuals overcome their exclusion. The issue of exclusion manifests itself in a particularly realistic and urgent manner in the various countries of Asia, which suffer frequent natural disasters, are rife with political instability, and were directly affected by the financial collapse resulting from the 2008 Lehman Shock. I firmly believe that the exclusion is an issue that must be resolved. However, can art really function as a medium for addressing the issue of social exclusion or isolation?

Above, I described the internal issues confronting excluded persons. Those issues function as an invisible wall isolating the excluded from the rest. However, there is also an invisible wall inside those of all those who attempt to assist the socially excluded, too. Namely, we unconsciously bracket ourselves off from those that we are attempting to assist and approach them from positions of safety and security. For example, consider the term "minority." While the majority/minority dualism prompts us to consider the existence of minority groups, it holds the potential danger of rendering the relationship between majority and minority fixed or immobile. Furthermore, members of majority groups have an unconscious tendency to view minorities from a position of perceived superiority. That perceived superiority leads to the production of an endless series of unequal relationships between persons providing assistance and those receiving it. It manifests itself in the arrogance of individuals who feel as though they are "charitably aiding" the less fortunate. We need to transform the currently asymmetrical relationship between assistance provider and assistance recipient into one of parity. In addition, we need to move away from dualistic stereotypes. We need to assume a more egalitarian posture, which recognizes that we are not the majority and that every person can become a minority. Discriminatory, disadvantageous, irrational, and asymmetrical relationships, which we cannot see, are being left to

fester all around us. A failure to address those relationships will ultimately give rise to a range of unconscious and unrecognized moral hazards. Therefore, it is important to possess an ethical disposition, which recognizes the inequalities that exist in society. Incidentally, art is truly a media, which can help to illuminate the inequalities and asymmetries in society.

Art as Media

Public space must be guaranteed in order to foster a democratic society. As I stated at the outset, public space is space to which everyone has access. We believe that art effectively aids in the establishment of channels of access to public space. Below, I will discuss the reasons why art has the potential to aid in the construction of such channels. When I use the term art, I am referring here not only to fine art, but also music, theatre, and the various forms of cultural and, in some cases, sub-cultural expression.

When an individual or organization commits to an art project, it is essential that both the artists and the local community see merit in the project. Otherwise, the project will be difficult to sustain. First, I would like to think about this issue from the perspective of the local community.

Do individuals and societies confronting complex problems really need art? To put it bluntly, art is completely useless when people are in such a simply struggling to obtain the foodstuffs they need to survive. For example, after the 1995 Great Hanshin Earthquake in Japan, a group of performers who attempted to hold an acting workshop at an emergency shelter was met with angry jeers from the audience. As that example vividly illustrates, art is not something that people will accept unconditionally. Rather, it is much the opposite. In the case of disasters, it is particularly important to pay attention to the progression of events. When, during the three post-disaster stages of relief, recovery, and reconstruction, is it appropriate for art to intervene? In my opinion, it is from the recovery stage. Furthermore, the intervention should not be temporary. It needs to be sustained over an extended period. In such cases, what are the roles that art can play?

In my understanding, art can play two primary roles. First, art enables individuals to reclaim themselves and develop new relationships with others. In other words, it is an extremely effective tool for encouraging communication. Second, art broadens the realm of possibilities. Specifically, it increases the number of choices or alternatives while guaranteeing diversity.

I would like turn now to an example. In the city of Osaka, there is "dangerous" area where day laborers gather known as Nishinari Ward. Nishinari is commonly known as "Osaka's ghetto." The area is home to approximately

18,000 laborers. However, demand for labor is weak and employment is scarce for Nishinari's laborers. Conditions are particularly dire for the thousands of unmarried, elderly men that live there. Nishinari is currently confronting a range of intractable social problems, including alcoholism and solitary death. However, several years ago, a group of NPOs operating in Nishinari established an illustrated storytelling collective for the elderly. The collective is comprised primarily of former homeless persons. Its membership currently includes seven previously unacquainted male members. The members' average age is 78. The collective now puts on frequent performances and the members have come to live such vibrant and energetic lives that they could be mistaken for someone else. Formerly self-centered, self-destructive, and out of control, after joining the collective, the seven members came to consider the feelings of others and now occupy a stable position in their community. In the case of the collective's seven members, art played an important role. It helped the men regain a feeling self-respect by instilling in them with a sense of pride. At the same time, it helped teach them an expressive skill, which they now use to communicate with others.

Let us look at another example from elsewhere in Asia. It is an extremely interesting case that I encountered while conducting fieldwork with colleagues of ISI Yogyakarta in the island of Seram in 1997. There is a coastal village there with a population of approximately 2,000. However, during the 1980s, the village had fallen into a state of extreme desolation as a result of drug and alcohol abuse by the local population. The newly appointed headman of this dilapidated village began working to revitalize it. Previous headmen had attempted to restore the village through welfare initiatives and economic policy. However, all previous attempts had failed to restore the village. The new headman, who happened to be a choreographer, formed a village dance troupe. The headman hoped that the dance troupe would serve as the focal point of the revitalization effort. Initially, villagers resisted attempts to provide them with lessons. However, the headman's enthusiasm gradually penetrated the village and a number of young villagers began eagerly attending the lessons. Eventually, many residents began to participate. A decade after the troupe's founding, the village had been completely cleaned up and transformed into a place where the residents' smiles never faded. As this example demonstrates, the ability of art to connect people to one another can function as a powerful engine of social revitalization. By the time that I visited Seram in 1997, the revitalization process was already complete and a truly beautiful atmosphere permeated the village. During my visit, I had the opportunity to attend a performance by the village dance troupe and it was magnificent. By that time, the troupe had already won a national competition at the Indonesian National Performing Arts Festival and completed a tour of

Holland. In this case, art served not only to revitalize the village and heal its residents, but also to enliven village life and generate new employment opportunities.

Next, I would like to examine the second characteristic of art: the role that it can play in increasing the realm of possibilities and encouraging diversity. The assistant director of the Japanese non-for-profit foundation AIT (Arts Initiative Tokyo), Roger McDonald, is half-Japanese and half-English. He offered the following statement about art and identity. "I vacillate constantly between multiple identities and feel very strongly that art is a place that accepts such vacillation. There are no absolutes in art and art is always accompanied by questions. Therefore, it is a place that accepts my multiple selves as they are. That in itself is the strength of art and is probably the reason that I am involved with art" (Sumitomo, 2010).

Art is a world without definite answers or, to put it bluntly, a world in which "anything goes." For that reason, an extremely high level of accessibility is guaranteed. Importantly, because art is so accessible, it helps to make other things more accessible, too. It can play an important role in creating open spaces into which anyone can enter. The highly public spaces that art helps to create are "pleasant spaces." Yes, highly public spaces are pleasant spaces for everyone.

So, then, how does all of this benefit art? We need to refrain from viewing art simply as a tool or mechanism for solving problems. Namely, art should not be used or exploited only as we see fit. Rather, by bringing art into contact with socially disadvantaged communities, we can provide art with access to new themes and modes of expression. The places into which art will be introduced are located at the very center of a range of serious social problems. The urgent conditions and desperation of the people in such places will likely force artists to adopt new themes and methods. When confronting the problems found in socially disadvantaged places, artists must be strong and intense. The art that is born from feelings of urgency and desperation is neither a reproduction of an existing form of expression nor a reaction against it. Rather, art is born out of the search for an unknown or heretofore nonexistent form of expression. Therein lies the primary benefit for art. Namely, the opportunity to develop new methods of artistic expression and encounter new artistic themes provides the artist with the motivation to participate in attempts to bring art into socially disadvantaged and isolated places.

For the Purpose of Sustaining NPO-Directed Art Projects

No matter how many times we extol the virtues of art as a media, if we fail to provide art with a sustainable fiscal foundation, it will be of no use at all.

For that reason, we need to create an environment in which artists can pursue their work easily and without obstruction. This is primarily an issue of management. Simply put, we need to create a system in which artists are provided with adequate funding. However, that is easier said than done. Unlike in the United Kingdom, where a systematic effort has been undertaken to introduce art into the nation's healthcare facilities, there is no available funding in Japan for art in hospitals. Moreover, it would be difficult to obtain such funding from the current national budget for arts and cultural programs. Unable to seek funding via the conventional channels, one would have to fabricate some sort of grand story in order to secure money from the budget for health and welfare programs. At the same time, it is currently difficult to secure funding from private donors, corporate sponsors, and other types of non-governmental organizations because the concept of "Art as Means for Formulating Solutions to Social Problems" is fairly new. Although NPOs are frequently involved in the implementation of arts programs, many continue to struggle to secure sufficient funding.

Yet, despite these constraints, NPOs continue to vigorously engage in range of efforts. While their attempts should be applauded, by succeeding despite tremendous fiscal constraints, it is possible that NPOs inadvertently help to conceal defects in the higher levels of the existing social system. By doing so, they render those defects invisible, making them impossible to address and ultimately resolve. Currently, there are many cases in which the individuals involved in the implementation of arts programs for the socially disadvantaged fail to receive proper compensation and actually pay for program costs out of their own pockets. As a society, we are excessively dependent on the activities and resources of such individuals. When one NPO moved its headquarters, each of the more than ten members of its staff, excluding the director, resigned their positions. This is likely because the staff members were exhausted. When I heard the news about that NPO, I was deeply shocked. It is not easy for art NPOs to exist without external assistance in contemporary society.

The phenomenon of the weary and unfortunate assisting the weary and unfortunate is truly tragic. We need to recognize that NPO staffers do vital work, which is deserving of just compensation. Moreover, as a community, we need to provide such individuals with mental and fiscal support. However, even when external support is forthcoming, there are limitations. When an NPO seeks broader funding, the local arts council, which provides funding for the arts and

makes policies decisions regarding art and culture, has to mobilize. However, arts councils, which were founded in England, are still not fully operational in Japan. Arts councils serve as a commons. They are places we can express our belief that funding for NPOs that serve our local community is a favorable thing. As a society, we need that sort of default setting. Therefore, proactive lobbying will become increasingly important as we move forward. There are still many things to be solved inside arts world, but the theme, 'Art as Means for Formulating Solutions to Social Problems' should be the pursued much more and forever.

References

Jun'ichi Saito *"Koukyosei (Public-ness)"*, Iwanami Pub. Co. Ltd., Tokyo, 2000

Fumihiko Sumitomo ed. *"Kyureita ni naru (Be a Curator)"*, Film Art Pub. Co. Ltd., Tokyo, 2010

PROF. GUNNAR SPELLMEYER

*Professor of Industrial Design at the University of Applied Sciences and
Arts University of Applied Sciences and Arts Hanover, Germany*

TO DON'T KNOW: OR, THERE MUST BE
MORE TO LIFE!

A PERSONAL VIEW ON ARTIFICIAL
INTELLIGENCE AND THE INFLUENCE
OF DIGITALIZATION IN CREATIVITY
AND DESIGN THINKING

Abstract

We long for solutions, we have to master change, we have to accept the ecological and social challenges. Creativity is almost vital to survival and we are still fascinated by the legends and myths of inventions and their creative geniuses. What are the secrets of creative creation today, are the well-known creative strategies and methods of wisdom our last resort? Can digitalization and artificial intelligence benefit our creativity? The article sensibilizes for the basic requirements of creative work, explains the secrets and challenges of the design thinking process and refers to chances and risks of digitalization and possible integration of so-called 'artificial intelligences' especially in inventive processes.

Keywords: creativity, design thinking, artificial intelligence

Energizer

I recently hosted several applicants for a position as "Entrepreneurship Coach / Design Thinking Facilitator". I asked some extraordinary questions to get to know the people even better, than prepared answers to predictable questions allow. In view of this article, I had to write for my friends at ISI Yogyakarta, I wondered how artificial intelligence would have answered - I have briefly commented on the answers below:

#1: »What was your first job?«

AI: »Assistant in a woodworking shop in 1980«

'Artificial Intelligence', of course, knows an answer and reveals the contents of the CV, probably verifying this assumption by comparing it with the continuous receipt of money in the bank account at that time.

But the person opposite me describes the feeling when the mother asked the then 7-year-old to get some milk from the supermarket: to bear responsibility for the first time, to remember to grab the usual milk, not to forget the change.

#2: »What are you reading right now?«

AI: »»Higglety Pigglety Pop! Or, There Must Be More to Life«, Maurice Sendak & Hildegarde Krahé; bought: 1.5.2019«

The answer would come promptly, the Amazon order clearly reflects that. But my interlocutor hesitates: which book comes to mind, which one should he mention, what would be any follow-up questions or conclusions?

#3: »If you could pick up a new skill in an instant what would it be?«

AI: »Italian as a language and the ability to simplify my life.«

'Artificial Intelligence' generates these answers from the search engine entries and the current audio book 'Italian for lovers'. As a future employer, I want to know in which areas the applicant wants to develop or at least knows that this one talent needs to be further developed. I wonder if I really want to hire an "Italian lover" as a Design Thinking Facilitator.

#4: »Who's someone you really admire?«

AI: »Marina Abramovic«

'Artificial Intelligence' evaluated the applicant's last 5,000 emails, 10,000 text messages and 500 Siri-requests.

Marina Abramovic must have had an exhibition or been in the press. For some reason at least, the performance artist was a recurring theme in the applicant's communication.

Meanwhile, I briefly considered during the interview which person I admire the most: the woman I love! But does she find a mention in all my news?

Introduction

According to Richard Florida (*The Rise of the Creative Class*, 2005), we are experiencing a cultural transformation in Western societies after the end of the Second World War that has been responsible for the emergence of a 'creative ethos' since the 1970s. Today we live in a time of the creativity imperative, in a time of the social regime of the aesthetically new (Andreas Reckwitz, *Die Erfindung der Kreativität*, 2012). We have to be creative and the challenges of the world demand innovations that protect our planet and enable life in peace a big number of for diverse societies. But what are the ingredients for 'successful creativity'?

Currently, Design Thinking as a popular method promises to be a proven tool – incomprehensible steps from recognizing the problem through an idea towards a prototype. In general, methods are in great demand at the moment, as they give everyone a guideline that tells them bindingly what to do next. Ideally, the methods have 5 steps. Alternatively, there are 11 strategies, 3 tips, 99 commandments ... to understand 'something' at all. The search engine optimized titles of short blog entries change our reading habits – and so do the book titles and our willingness to absorb something. Everything must be supplied and processed fast and efficiently: Give us the next method!

It is quickly forgotten that every method already differs from user to user. Once the methodical rule has been set, it is interpreted and implemented in different ways: the striving for the binding guideline, the sequence of steps, is immediately varied in the person himself. Which thus challenges the desired commitment. *Where does this longing for methods come from? And what makes Design Thinking so successful?*

In addition to the methods, we are just as eager to react to new technologies and the associated possibilities. Of course, the digital revolution is an incredible source of innovation, and today we would not be able to manage our lives without digital processes. Artificial Intelligence also plays an important role here and will influence our lives in many ways in the future. The bondage to these technologies sometimes amounts to a delusion: we are fascinated by

them and threatened to lose sight of the actual tasks. *What opportunities and risks are inherent in digitalization, and can artificial intelligence be a valuable aid, especially in creative processes?*

Creativity – a matter of creation, crisis and *crescere* (growth)

Creativity refers to the ability to produce something dynamic again and again. Creativity is an inseparable part of thinking and thus a form of intelligence. Creativity prefers the new, the different, the deviant because something has to change in order to be better. Some creative people forget that the deviation from the proven is not necessarily an improvement.

Whoever invents the new, develops the special, the unique, the original. This places special demands on the inventor as a person: the creative must endure the associated isolation, which results from a negative attitude towards the idea. Just now a genius and next already the confused lunatic, whose inventions are different, but not necessarily better. It needs a tidy mind, a person who has well integrated his individual psycho-dynamics. Working in creative teams – a proven means of increasing creativity – increases the challenge to the creative protagonists: a slightly exaggerated narcissistic attitude, for example, can ruin the results of the team.

In addition to the stakeholders in the creative process, the environment and the means, media and tools used are of particular importance. Daylight activates, high ceilings liberate. Always and everywhere, now and without complications being able to capture ideas, thoughts and flashes of inspiration, these are ideal prerequisites for a creative process. Nothing, nothing at all should stand in the way of a flash of inspiration. Every tool is welcome. But every tool and its inherent character will shape, influence, encourage and challenge creative thinking. Thus, the specific characteristics of tools and media used will influence the idea generation. It is important that sovereignty over them remains and that the means do not dominate the process.

Crucial to every creative process, in every rethinking, always new and different is what happens in between: how the protagonists, the means, the light, the environment relate to each other! This alone illustrates how complex it can be to come up with ideas. "It is about more than a purely technical production of innovations, but about the sensual and affective excitement of the generated New." (Andreas Reckwitz, *Die Erfindung der Kreativität*, 2012) And I add: it is about an affected perception of possibilities, of ideas, of fragments of ideas.

Don't know

The person as an agent in creative processes must not only be able to endure the possibility of isolation within a social community – if, as described above, unique thoughts are rejected. The creative person must also be able to detach him- or herself from the tragic nature of the crisis that prompts the search for an idea. What's more, this form of negativity is part of the phenomenology of creativity. In addition, it is important, on the one hand, to empathetically absorb what is given and, at the same time, to be able to drop all prior knowledge. It is a matter of balancing tools, media, means – and it is a matter of balancing knowledge and non-knowledge because expertise is a hindrance to creativity. Creativity is always demanded when knowledge, ideas, expectations and habits have hardened so much that mental agility has been lost.

At the beginning of a creative or design thinking process the following applies: don't know! That sounds simple and yet impossible to implement – who doesn't know anything? Haven't we all made our experiences? Experiences and imprints that we have to push aside for the feeling of a fact, a starting point, a problem to be solved. We know nothing at first and are open and affable for what is. With the '*creatio ex nihilo*', the creation from nothing, this very transition from nothing to being is addressed. In the Western world and in times of post-Taylorism, this nothing is an unbearable state for the worker. While in East Asian thought concepts there is a higher differentiation of nothingness, in the Western performance-oriented society nothingness is valued much more negatively. And thus (especially for workers or contractors) difficult to endure: This provokes questions about the result, about the goal, about the solution, but at least about the next step. And so we give away the quality of nothing, as the start of an exciting creation process, prefer to hurry ahead whilst the method defines the next step – almost devoid of meaning.

The Secret to The Success of Design Thinking

The success of Design Thinking as a method of innovation is in part also a tragedy: the above-mentioned methods generate a great deal of interest and the activating and devoted nature of this 'Human-Centred Design' process makes workshops and seminars a stimulating experience. Garnished with so-called 'energizers', play and craft materials, Design Thinking often exposes itself to infantile ridicule. Mockers blaspheme about post-it killers, the childish use of Lego bricks, adhesive tapes and clapping games. Sceptics describe the hype as a new religion in which the new is worshipped and the game becomes a liturgy. If the use of the energizers and play means becoming an end in itself, that may

be true. Professionals, however, use these means when they are necessary: to build trust among protagonists, e.g. to lift the phase of negativity into lightness. For the design thinking professional it is not about a method, it is about an attitude, a creative mindset, an entrepreneurial and a personal mindset. Skills such as professionalism, motivation, connectivity, creativity, attitude ... to name but a few.

While the design process began in the 60s up to the 80s with a sober analysis and research, with Design Thinking, at the latest at the beginning of the 21st century, a so-called empathic step of understanding became established as the start of the innovation process. Already Aristotle, searching for the 'highest good', stated that a problem-sensitive description guarantees a solution-oriented argumentation as well as a life-suitable application of the findings (cf. Florian Arnold, *Philosophie für Designer*, 2016). Can this problem-sensitive description be a purely fact-based representation? Oh, there 'Must Be More to Life'? With the challenging call 'empathise!', the Design Thinking wants to explore more deeply: what is this really about? How are the stakeholders, the events, the necessity related, what happens between all the given, what happens between the lines, between the activities? The attention to this 'in-between', perhaps also to the nothing, to the unavailable, reveals a more comprehensive understanding of the problem. But here, too, a formula of the pragmatist Aristotle applies: 'Problems must be sought out and also solved where answers can be found at all; and sometimes overly abstract questions obscure the concrete answers.' (Florian Arnold, *Philosophy for Designers*, 2016).

A peculiarity that still seems to be immanent in the Western performance society today: when writing a problem statement, it is difficult for the participants of the Design Thinking Workshop to leave their concrete experiences and insights in precisely that context. People like to be substantiated and abstracted; the insights are generalized and watered down. The so-called problem statement requires specification and a counterpart of needs and insights. These also have a relationship with each other, which brings the problem statement to a clarity that clients can bring tears to their eyes. They see how someone from the outside suddenly becomes a sighted person who turns the client, the 'problem owner', into a blind person. Once again, the 'in-between', the relationship, the proportion, the relation is the decisive factor. In the Hanoverian model of Design Thinking, we give special weight to these multi-layered relationship concepts and understand the human-centered approach not only as a 'user-centered approach' but also as an idea to involve and activate creative people in a special way.

Less important for this paper, but nevertheless a brief mention at this point why there is such a success for Design Thinking: the inherent attitude is further marked by a fundamentally participatory approach to work, including

very heterogeneous competences. In addition, the very iterative process is accompanied by a very fast and early visualization through prototypes and early testing.

Open Minded vs. Digital Mindsets

The digital revolution is taking us by storm. Even though the Western world of the post-war period has built up the experience of initially using scarce resources and building automation, rationalization and mass production, we are in parts overburdened or at least newly challenged by digitalization. We no longer see what is happening in the small, smart devices, and the loss of control associated with ignorance frightens us. A fear of significant loss of self-determination and sovereignty. Digitalization is merely the logical continuation of what began as industrialization. The Bauhaus, the 'Hochschule für Gestaltung', which was founded 100 years ago, had the goal of synthesizing all living conditions in view of the apparent developments of industrialization: humane production facilities, no child labor, adequate and affordable housing, ...

Today, shortcomings are invisible and difficult to detect. The world has become extremely complex, not everyone has really understood the financial crisis and the data collection frenzy of some applications remains hidden from the uninitiated. In addition to the almost blind trust in digital business groups, digitalization is another difficult critical moment. Art, design and creativity need openness and thus an open society. Digitalization, however, creates countless perfect but closed applications.

In his lecture 'The Open City' Richard Sennet highlights this dilemma using the example of urban development: 'Dissonance marks the open path of life more than coherence'. We all know what Sennet means by life in the cities. Some things here may bother us: the rabid cyclist, the speeding motorist, the 'Smombie' (the smartphone-using pedestrian), the parking offender. We miss the fact that all these people ask us to form an opinion, to be tolerant or to evaluate the situation in a sophisticated way. Thus, the diversity of ethnicities, skin colors, physiques, dresses, and dispositions makes the city a living and open system. Sennet notes in his lecture that all this happens in a closed system - but ideally only once: wrong parking is immediately prevented by bollards. Nobody has to deal with false parking anymore. This is by no means a recipe for urban planning.

The outstanding, the offensive, the confusing, the demanding is increasingly eliminated and equalized. This is detrimental to creativity, but also to the quality of life. Sennet describes such closed cities as systems of 'borders and walls' and proposes more 'borders and membranes' for the open city. The

permeability allows the exchange, the dialogue, the relationship, the 'in-between' again.

The concept of smart cities is currently described as a tendency to gain control over the city through digitalization. We run the risk of drawing digital borders and walls where membranes would be necessary. Where exchange and also dissonance with smart technologies remains possible. Hannover is striving here to become a 'digitally lovable' city, an attempt to counter the trend of closed, digital systems with something worth living and loving.

It makes sense when an automobile is a closed system. And it also makes sense if a discussion corresponds to an open system. From the point of view of a creative, we must always ask ourselves whether we want to generate a closed or open system when developing the new. Closed systems are dominated by control, open systems are challenging and exhausting. But they are more vital and inspiring.

Looking at our smartphones and their apps, we as consumers demand the fulfilment of a performance promise. In this way, we demand closed systems and lose more and more of our vitality. How about an inspiration mode in the weather app? Where snowfall in Yogyakarta is predicted for tomorrow? I would possibly have a fantastic dream.

Artificial intelligence

Unforeseen events in closed systems are integrated into existing rules or algorithms or sorted out as irrelevant background noise. Such exclusions or loops repeatedly restore balance to the closed system. Open systems do not know the goal of equilibrium. Open systems are in resonance and seek the transformation, seek the development and evaluate the above-mentioned noise. They do not try to solve all problems and thus fortuity gets a bigger chance.

Artificial Intelligence [AI] will certainly play an important role – probably initially in closed systems. After all, AI is described as that part of computer science which deals with the formalization, characterization, design, implementation and evaluation of algorithms which solve problems which until now could only be solved with human intelligence. An AI system only claims to solve a problem in an intelligent way, but not to solve it in a similar way as a human being. Even if AI's self-image as an engineering science is today supplemented by cognitive science findings and human knowledge representation and problem-solving strategies are incorporated into the development of AI systems, the goal is likely to be a closed system. It is

desirable from today's and creativity-promoting view that the AI research succeeds in installing Richard Sennett's figurative membranes instead of walls.

Conclusion – Do know

Digitalization generates closed systems – for understandable reasons. If we follow the creativity imperative, digitalization must not deprive us of any inspiring moments by creating well balanced closed systems.

More importantly, the question arises as to whether AI can promote creative processes or process them independently – even be it in parts. Will AI be able to process the appropriateness of the means, the meaning of nothingness and the attention to all those insights in such a way that in the end a unique idea, a ground-breaking innovation emerges? Wouldn't an AI sort out the creative intervention as noise because it disturbs the balance? Does the AI have the empathic gift of perception or interpretation to arrive at a problem-sensitive description?

Nowadays, computers can evaluate more data faster than is possible for humans. And assistance systems can react faster than humans, too. Here the AI is ahead of a wonderful tool and us.

I doubt everything that constitutes man and liveliness can be represented by algorithms. Even the written word cannot comprehensively express what is truly meant. The transition of the spoken word into a written form is a translation of some kind – not without losses. The recent successes of ›gravitational wave research‹ prove the existence of other planets we have not seen before that we did not consider as a part of our reality. It is similar with algorithmic translation, even though biological processes can one day be mathematically modeled and triggered by AI: it remains a rather mathematical form of mapping, which in itself represents a kind of a 'filter bubble'.

The meaning of nothingness is essential to the creative process. Whether as a state of contemplation, mindfulness or as an experience of negativity: the biological or neurological events alone do not depict what happens in human experience. The translation into algorithms is thus already based on an insufficient foundation. At least: AI has to be human centered.

Oh, There Must Be More to Life!

PROF. SAMUEL LEONG, PH.D.
Guru Besar Hong Kong Academy for Performing Art

RESETTING THE CREATIVE ARTS & EDUCATION FOR THE ASIAN CENTURY

Emerging Futures

Humanity is living in the Age of Disruption and our interconnected world is confronted with the emerging futures in what some have called the “Asian century”¹ (see Asian Development Bank, 2013; World Economic Forum, 2013). Asia has seen unprecedented economic growth and a rapid expansion of the middle class. In the age dominated by technology, global communities have witnessed enormous changes, some at breakneck speed, of the socio-economic, political and technological landscapes that have greatly affected people’s traditions, livelihood and lifestyles. These range from environment sustainability, urbanization and sovereign debt to extremism and poverty, and economies have struggled to become increasingly knowledge-based and reliant on constant creativity and innovation.

Cyber banking, autonomous vehicles, facial ID recognition, digital health-care sensors, voice-activated virtual concierge, semi-automated supermarkets, restaurants with robotic waiters, factories and deliveries with robotic assistants are some of the ways technologies have transformed social norms and traditional businesses. A recent McKinsey Global Institute report (2017) on automation, employment and productivity concluded that while less than 5% of occupations can be fully automated, about 60% have at least 30% of activities that can technically be automated. Overall, the report estimated that

49% of the activities that people are paid to do in the global economy have the potential to be automated by adapting currently demonstrated technology (p. 5). Nearly every industry is being continually disrupted by the combination of digital and social media, lower entry barriers for smart new players and an increasingly informed, sophisticated and well-connected consumer base.

Technology has enabled social media to empower hackers and radical anti-establishment voices to disrupt many parts of the world. And advanced and emerging technologies are blurring and even merging boundaries that have traditionally separated disciplines, organizations, structures, and peoples. Some have even envisaged a time when humanity and machines would converge into a reality called "Singularity". Indeed the dynamics of globalization, anti-globalization and technology have impacted upon nearly every aspect of life including communities, communications, medicine and education.

Alas, our world continues to be organized in almost the same way as it was after the Second World War. Its systems of tax and banking, education and employment have not changed much materially. Despite the rhetoric about the importance of creativity for life and work, the nurturing of creativity and innovation often seems to be at odds with the direction of many initiatives in education, specifically the mandated curriculum and standards, and expecting everyone to do the same thing, the same tests, and meeting the same benchmarks. At the same time, the acceleration and convergence of technology are fundamentally transforming the very essence of society, business, and international relationships, leading to inequality, polarization, and frustration between stakeholders. Realising that progress in the world has been hampered by old policies and structures that underpin the systems and networks which have outlived their usefulness, the United Nations has issued a strategy for humankind – the 17 UN Sustainable Development Goals² with 169 targets and 244 indicators – urging countries and global citizens to reach these goals by 2030.

There is consensus that today's economies desperately need a workforce equipped for the changeable and fast-paced nature of working life as well as new education systems able to equip students with adaptive skills for disruptive changes in innovation societies. To quote the renowned anthropologist, Margaret Mead (1901-1978), "We are now at a point where we must educate our children in what no one knew yesterday and prepare our schools for what no one knows yet" (Margaret Mead Quotes, n.d.). Soon after the Great Depression, John Dewey wisely advised that "[t]he first need is to become aware of the kind of world in which we live; to survey its forces; to see the opposition in forces that are contending for mastery; to make up one's mind which of these forces come from a past that the world in its potential powers

has outlived and which are indicative of a better and happier future" (Dewey, 1935).

In today's fast-paced and digitally connected world, the emergence of the prosumer lifestyle has seen inter-generational prosumers embracing and seeking out new challenges and new experiences. These prosumers are not attracted to pay for an experience for which they have no say in the process, and they actively seek experiences that transcend available products that are "intended for mass consumption" (Leong, 2003, p. 161). Even as far back as the 2001, the White Paper on 'The Empowered Consumer in the Age of Globalization' has acknowledged the massive presence and impact of the media, and prosumers have been "overloaded with information", becoming "both more skeptical and more immune to advertising's persuasive influence" (Euro RSCG Worldwide, 2001, p. 8). A core trait of prosumers is their affinity for participative experiences, expecting to be a co-producer or co-creator of the products or outcomes to be "consumed". Prosumers love to do their own building, modifying and/or repairing without the help of experts or professionals discover solutions from YouTube and creative sites such as DIY Network and Instructables.com, the latter providing guidance for developing robots, games, arts, and crafts. These creative prosumers pose huge challenges for 21st-century educators and education systems.

At the beginning of this millennium, the renowned thinker Daniel Pink, has warned that sophisticated technology, globalization and the knowledge economy have forced humanity into the Conceptual Age of 'high concept, high touch' (2005). While traditionally work places have valued workers who are analytical, details-focused, left-brain thinkers, the 21st-century workplaces are demanding workers who are creative and critical thinkers. He asserts that the future belongs to a very different kind of person with a very different kind of mind - creators and empathizers, pattern recognizers, and meaning makers. These people-artists, inventors, designers, storytellers, caregivers, consolers, big picture thinkers - will now reap society's richest rewards and share its greatest joys. (p. 1)

Education at the Crossroads

The responsibility for producing the 21st-century innovative workforce has been tasked to our education systems, and one of the strongest critics of schools being too rigid and killers of creativity is the best-selling author and long-time advocate of transforming education, Sir Ken Robinson (see Robinson & Aronica, 2015; Robinson & Aronica, 2018). An outstanding challenge across the world is to innovate schools, which have been criticized for keeping too

many students disengaged and achieving well below their true potential (see Hargreaves & Shirley, 2012).

It is fair to say that schools have often borne the brunt of blames for society's woes, yet educational leaders and educators have been forced to undergo education reforms time and time again over the past few decades. Educators have faced many changes, including expectations of adopting innovative teaching approaches, alignment of teaching to external standards, growing requirements for professional development and difficulties in balancing a complex range of demands from different stakeholders. While much effort and resources have been invested into professional development and research to improve educational practices and bring schools to be more relevant with the times (see Vuorikari, 2019), the recurring complaints seem to indicate that many school systems are failing their mission. An OECD study of 45 education systems and 150 educational practices has recently examined whether, and how, practices are changing within classrooms and educational organisations and how students use learning resources between 2006 and 2016 (Vincent-Lancrin, S., et al., 2019). It found that overall education innovation in OECD was moderate, and on average equally distributed across primary and secondary education. There is no clear international convergence in innovation and practice, and a large amount of the educational innovations were technology related. Another study on educational innovations resulting from a three-year study compiled a global catalogue of almost 3,000 educational innovations from over 160 countries. These include some from the most remote and resource-strapped parts of the globe, as well as the wealthy urban centers of industrialized nations. Many educators innovate at the margins of formal education systems, in isolation and with little connection to or support from peers. Visibility is an additional challenge for such innovators, as many struggle to showcase their work that could influence systems-wide changes. But there is without a doubt a flourishing pool of people innovating in education.

The Open University's *Innovating Pedagogy 2015* (Sharples et al., 2015) has proposed ten pedagogical innovations that are already in currency and are having an increasing impact on education. These innovations include new forms of teaching, learning and assessment: crossover learning, learning through argumentation, incidental learning, contextual-based learning, computational thinking, learning by doing science with remote labs, embodied learning, adaptive teaching, analytics of emotion, stealth assessment.

Recent developments such as the Internet of Things (IoT), smartphone, mobile computing, quantum computing, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, 3-D printing, robotics, genomics, autonomous vehicles, big data, analytics, crowdfunding, crowdsourcing, and other disruptive technologies and applications constituting what is called the "4th Industrial

Revolution” have added to the burdens of leadership in all sectors and at all levels. High-bandwidth wireless collaboration tools, network-based signal distribution systems, high-resolution imaging systems etc. are already pushing the boundaries in technology-enhanced education employing computer-mediated approaches (see Clark et al., 2018).

As far back as 2007, Kurzweil has predicted that by 2029, there will be sufficient computation to simulate the entire human brain, which I estimate at about 10^{16} (10 million billion) calculations per second (cps), [which] will cost about a dollar. By that time, intelligent machines will combine the subtle and supple skills that humans now excel in (essentially our powers of pattern recognition) with ways in which machines are already superior, such as remembering trillions of facts accurately, searching quickly through vast databases, and downloading skills and knowledge. (p. 13)

Schwab (2016) has argued that technological changes are drastically altering how individuals, companies and governments operate, even blurring the lines between the physical, digital and biological spheres. According to ATC21S, the 21st-century knowledge workforce is expected to have acquired four broad categories of 21st-century skills:

- Ways of thinking: Creativity, critical thinking, problem-solving, decision making and learning;
- Ways of working: Communication and collaboration;
- Tools for working: Information and communications technology (ICT) and information literacy;
- Skills for living in the world: Citizenship, life and career, and personal and social responsibility.³

Additionally, they are expected to achieve “digital fluency” (European Commission/ ICT Cluster, 2010, p. 11). In the Digital Age, digital literacies have emerged as essential clusters of skills just as reading literacy was deemed important years ago. These include e-literacy, screen literacy, multimedia literacy, information literacy, ICT literacies and new literacies, and the literates of today are required to possess the ability to interpret and write various codes “such as icons, symbols, visuals, graphics, animation, audio and video” (Nallaya, 2010, p. 48).

The United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization’s (UNESCO) Delors Report (1996) – widely considered to be a key international reference for education and learning worldwide – is set against the backdrop of lifelong learning, and advocates four key pillars underlying competencies necessary for education and life: learning to know (and learn), learning to do, learning to be and learning to live together. A more recent framework has adapted Delor’s

work and features the five pillars of: learning to learn and to think; learning to communicate; learning to live together; learning to be oneself; and learning to do and to initiate/undertake (Tawil & Cougoureux, 2013). Besides recognizing and developing multiple intelligences (Gardner, 1983), contemporary education should cultivate five minds that encapsulate skills, values, attitudes and knowledge – disciplined, synthesizing, creating, respectful and ethical (Gardner, 2009).

The White Paper, *Equipping Every Learner for the 21st Century* (CISCO, 2008) has called for a “radical shift” towards a new educational paradigm that takes into account the monumental changes taking place outside the school gates as well as catering for the needs of 21st-century learners. The new ‘Education 3.0’ paradigm (see Diagram 1 below) emphasizes technology as a key enabler of young people’s ability to build their “personalized learning space” in which they can “amass a wealth of education resources, in rich multimedia format, gain access to world experts in multiple disciplines, enjoy authentic learning using online data, receive instant feedback from team mates and teachers on their ideas and their performance, and interact with students from all over the world as they collaborate on group projects” (p. 13). But Education 3.0 should not stop at the adoption of technological and educational innovations, instead press ahead to achieve a “holistic transformation” in the way teachers and students learn together through innovative pedagogy, increased creativity and collaboration, the creation of learning communities, the provision of real-time feedback and assessment (p. 13) and the learning content co-constructed by teachers and students (p. 40). This calls for visionary leadership and outstanding teachers who embrace accountability, current and emerging trends and technologies, and who can work out a relevant curriculum that is supported by an adapted reform agenda.

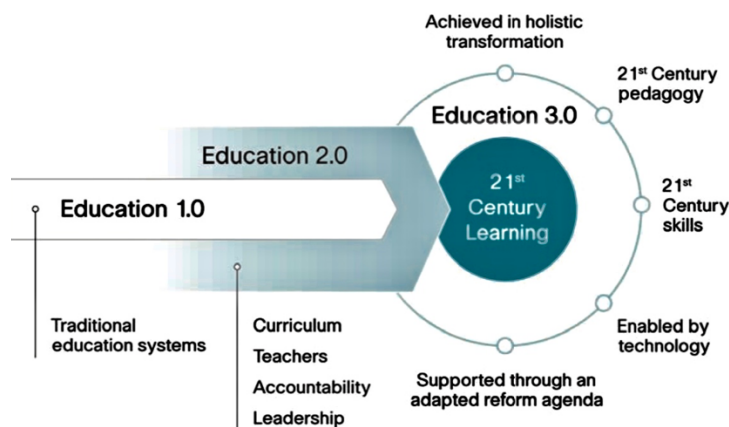


Diagram 1: Towards Education 3.0

The *Horizon Report 2019* has identified six important developments in educational technology for higher education that are likely to enter mainstream use (i.e. with widespread adoption) within the next five years:

- within a year: mobile learning and analytics technologies;
- within 2 to 3 years: mixed reality and artificial intelligence;
- within 4 to 5 years: blockchain and virtual assistants.

These developments are to be integrated into what is labeled “Education 4.0” (Fisk, 2017), which will respond to the needs of Industry 4.0 or the 4th Industrial Revolution, harness the potential of new technologies, personalized data, open sourced content, and the new humanity in the globally-connected, technology-fuelled world, and guided by nine drivers, nine inspirations and nine trends. The nine trends that would facilitate and enhance future learning are:

- diverse time and place, anywhere-anytime learning
- personalized learning
- free choice with flexible delivery
- modular and project-based learning
- field experiences and practical application
- data interpretation focusing on why/where rather than what/how
- exams will change completely: learning is evaluated rather than examined
- student ownership
- peer learning and mentors become more important.

Three types of skills needed by young people in order to secure jobs and enjoy decent life have been identified in UNESCO’s *Education-for-all Global Monitoring Report 2012* (UNESCO, 2012). These are foundation skills, transferable/transversal skills and technical/vocational skills. Despite research findings that show the benefits of arts education in the imparting of transversal/transferable skills, there is currently a lack of concerted effort to harness the potential contribution of arts education within education systems of the Asia-Pacific. In many countries, arts education has been neglected by education systems, resulting in it being on the periphery of school curricula. This has happened largely under the pretext of achieving international standards in academic ability, but also in part due to lack of awareness on how arts education can value add to cognitive and holistic development of individuals (Yu, 2013).

An OECD report (Winner, Goldstein & Vincent-Lancrin, 2013) notes that acquiring foundational skills, notably reading, writing and arithmetics, is a major objective for education systems in many countries. Over and over, the Programme for International Student Assessment (PISA) study has found too many 15-year olds possessing only a basic proficiency in text understanding. It suggests that one way to foster skills required by innovation societies may well be through the arts. A 2013 UNESCO report of six countries in the Asia-Pacific region provides insight into how the power of the arts, when released through education, can enrich the lives of many (UNESCO Office Bangkok, 2013). Research has shown that arts education contributes to the holistic development of individuals (Ewing, 2010) and may have positive impact on non-arts skills and on innovation in knowledge economies. But the instrumental benefits of the arts should not be the primary justification for arts education in today's school curricula. While some students who gain mastery in an art form may discover their future career or a lifetime passion, the arts allow all children to experience a different way of understanding life than say, the sciences. The arts in education allow students to express themselves freely and to discover, explore and experiment. They also give them a safe place to introspect and find personal meaning. In this respect, the arts are important in their own rights for education (Vincent-Lancrin & Winner, 2013). Bamford (2006) has argued that the arts can make two major contributions to schools:

- (1) some abilities such as exploring, imagining, observing and reflecting can be particularly effectively learned in the arts; thus 'learning *in* the arts' might increase cultural understanding, enjoyment and achievement and identity amongst other attributes;
- (2) 'learning *through* the arts' can promote the development of other competences like intercultural understanding, entrepreneurship or learning to learn, and might involve artistic and creative methods in making a range of other subject areas more attractive through, for example, a more practical approach, greater uses of visualization, enhanced motivation, increased attentiveness and improved communication and critical reflection (amongst a range of positive benefits of more art-rich pedagogy).

The arts are significant as cultural identifiers, being languages of reflection, investigation, insight and understanding about the self and the world. They are also the "languages in which individuals construct thought, entertain possibilities, and through which they express what concerns them most" (UNESCO, 2005, p. 52). Arts creation teaches people to make good judgments—rather than to find the "right answer"—and to realize that problems can have more than one solution; and arts education can develop a range of skills in young people, including flexibility, expression, imagination, and the ability to shift direction (Eisner, 2004).

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity

Diagram 2: Top 10 job skills (Source: WEF, 2016)

The Creative Imperative

The World Economic Forum (2016) has estimated that 35% of what are considered important in today's workforce would be changed by 2020, brought about by advanced robotics and autonomous transportation, artificial intelligence and machine learning, advanced materials, biotechnology and genomics. Of the ten skills that people need to thrive in the 4th Industrial Revolution, the top workplace skill of significant value is creativity (see Diagram 2 below). Creativity has moved up from tenth place in 2015 to be third by 2020, behind only critical thinking and complex problem-solving skills. Creativity is the new imperative for Fourth Industrial Revolution workers who will need to be more creative and productive than their robotic and computerized counterparts and to ensure that their contributing skills remain relevant in an increasingly competitive globally-mobile labour market.

A recent article in *Newsweek* (Shell, 2018) argues that AI and automation "will replace most human workers because they don't have to be perfect" – just be better than the humans. And an article in *Forbes* (2018) reports that technology has "already taken over 90% of the jobs humans used to do". Indeed each additional robot in the US economy reduces employment by 5.6 workers, and every additional robot reduces the employment-to-population ratio by 0.18 to 0.34 percentage points (Dvorsky, 2017). The *Guardian* (Elliott, 2018) laments that the opening of the Amazon Go store in Seattle brings humanity one step closer to the end of work as we know it. But technology should be perceived not as *the* disruptor but rather an enabler. The creative use of technology as a tool can create and deliver more value for humans. Alibaba and Amazon offer the same products people can buy from

shops but provide immense choices with half a billion products listed. Likewise, Netflix offers entertainment with wider choices, on demand and on various devices. Didi, Uber and Grab still provide transportation services, but they offer convenience and flexibility. Koetsier (2018) argues in *Forbes* that “robots won’t kill jobs”, noting that machine-specific intelligence cannot replace human intelligence which is more flexible, more creative and more able to react to changing circumstances.

The discourse on the value of creativity in education, employment, economics, enterprises and leadership is not new. Creativity has been a topic of ever-increasing interest to educational settings, at times becoming a “hot potato” topic (see Medow & Parnes, 1959; Getzels & Csikszentmihalyi, 1976; Craft, 1997; Feldman & Benjamin, 2006; Clegg, 2008). Since the end of the 1990s, creativity returned to become a growing area of interest within education and wider society. In fact creativity has been stipulated as a critical educational outcome in many educational jurisdictions across the world, including the UK, Canada, Norway, Australia, Singapore and Hong Kong.

The renowned British education guru, Ken Robinson⁴, has advocated for the creative imperative in the report ‘All our futures’ (NACCCE, 1999), initiating widespread discussion about fostering creativity in British education. It led to the establishment of the impactful ‘Creative Partnerships’ programme (in 2002) that explored the intersections between creativity, culture and education.

Ongoing international educational discourses have included the veneration of creative geniuses, non-elitist creativity inherent in the cultural and symbolic practices (and products) of humans, ubiquitous creativity demonstrated in people’s flexibility when responding to problems and changes in life, creativity of individuals and communities that links to social structures and contributing to diversity, inclusivity, empowerment and social regeneration (see Craft, 2001, Pascoe, Leong, et al., 2005; Spendlove, 2008; Fleming, 2010; Spencer, et al., 2012).

Indeed school officials, business executives, and leaders from many walks of life and from different parts of the globe have joined the chorus of voices calling for a more creative workforce and greater creativity in the solving of social and economic problems. The then Director General of UNESCO, calling for a greater involvement of the arts in schools as a means to promote social cohesion and a culture of peace, has declared that “creativity is our hope” (UNESCO, 2001, p. 40).

In 2006, the World Economic Forum (WEF) chose the theme of “The Creative Imperative” for its meeting at Davos. The subsequent year themes of WEF reflect the evolving applications of creativity in real-life problem solving as conceived by world leaders: The shifting power equation (2007); The power of

collaborative innovation (2008); Shaping the post-crisis world (2009); Rethink, redesign, rebuild; Shared norms for the new reality; The real transformation; Resilient dynamism; The reshaping of the world; The new global context; Mastering the 4th Industrial Revolution (2016); Responsive and responsible leadership (2017); and Creating a shared future in a fractured world (2018).

Creativity as Economic Imperative

Creativity has also taken centre stage in world economies desiring to secure their competitive future. According to the United Nations, both the individual and group levels, creativity and innovation have become the “true wealth of nations” (UNDP & UNESCO, 2013), and the 21st of April has been designated “World Creativity and Innovation Day” to encourage creative multidisciplinary thinking.

The socio-economic potential of creativity, knowledge and information has been articulated in the book “The Creative Economy”(Howkins, 2001). The future of a economy is seen to depend on the knowledge, flexibility, personal responsibility and problem-solving skills of workers and their managers. These are to be fostered and encouraged by creative methods in business, education and industry. The creative economy – which includes audiovisual products, design, new media, performing arts, publishing and visual arts – is increasingly valued as a transformative sector of the world economy in terms of job generation, job creation and export earnings. The challenge of assessing the creative economy for the purposes of informing policy was enunciated in a 2008 publication by the United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD, 2008). This was followed by a review and assessment of methodological approaches to measuring the economic contribution of the cultural industries (UNESCO Institute of Statistics, 2012).

In fact developed countries such as the UK, USA and Australia were extremely excited by the positive contributions of the creative economy during the period following the 2008 global recession. In the UK, the creative industries outperformed all other sectors with a growth of almost 10% in 2012 and generated 5.6% of UK jobs (1.68 million). This worked out to be worth £8 million per hour to the UK economy (Press release, UK Department of Culture, Media and Sport, 14 January, 2014). In Australia, the creative industries were heralded for contributing US\$68 million to the national GDP in 2014 (Sydney Morning Herald, 13 February, 2014). The US government’s first measure of the creative economy found the arts and culture added US\$500 million to the GDP in 2011 (Fox News, 5 December, 2013).

The United Nations’ (UN) **Creative Economy Report 2010** presents the UN’s perspective on the creative economy, a topic high on the agenda for

economic development in both the developed and the developing world. Because the creative economy cuts across arts, business and connectivity to drive innovation and new business models, it wants policy strategies to recognise its multi-disciplinary nature, i.e., its economic, social, cultural and environmental linkages. It notes that “when adequately nurtured, creativity fuels culture, infuses a human centred development and constitutes the key ingredient for job creation, innovation and trade while contributing to social inclusion, cultural diversity and environmental sustainability” (p. xix). Whilst world trade registered a 12% reduction in 2008, exports of creative goods and services clocked an average annual growth rate of 14% over six years, demonstrating the potential to become one of the most dynamic sectors of the world economy.

The second edition of the United Nations’ ***Creative Economy Outlook: Trends in International Trade in Creative Industries*** (UNCTAD, 2018) revealed a healthy 7+% growth rate of creative good and services exports over 13 years; more than doubling in size from US\$208 billion in 2002 to US\$509 billion in 2015. This indicates an expanding and resilient creative economy sector fuelled by substantial expansion of the global creative goods and services market in 130 countries. While the developed economies of the US, France, Italy, the UK, Germany, Switzerland, Poland, Belgium and Japan were the top 10 exporters of creative goods and services, China, Hong Kong (China), India, Singapore, Taiwan Province of China, Turkey, Thailand, Malaysia, Mexico and Philippines were the top 10 performing developing economies stimulating global trade in creative goods. It is noteworthy that the creative goods and services exports of the Asian region (China, and Eastern and South-Eastern Asia combined) was almost double that of Europe, and outstripping all other regions to the tune of US\$228 billion in 2015. China scored an annual average growth rate of 14 per cent between 2002 and 2015 and remained the leading exporter of creative goods and services in 2015. China’s export of creative goods and services of US\$168.5 billion was four times that of the United States in 2015, enabling it to also hold the world’s highest creative trade surplus of US\$154 billion.

The first global mapping of the cultural and creative industries (Ernst & Young, 2015) also found these industries to be major drivers of the economies of developed as well as developing countries. They provide employment for nearly 30 million people worldwide and generated US\$2,250 billion in revenues (or 3% of world GDP). Cultural and creative content drives the digital economy and culture boosts the attractiveness of cities. The study explains that unlocking the potential of the cultural and creative industries also means promoting the overall creativity of societies, affirming the distinctive identities of the places where it flourishes and clusters, improving the quality of and

providing resources for imagining diverse new futures. This means that in addition to its economic benefits, the cultural and creative industries generate non-monetary value that contribute significantly to achieving people-centred, inclusive and sustainable development. The study acknowledges the need to address new challenges posed by digitization and to support the diverse forms of creativity at the heart of the cultural and creative industries via sound public policies.

Culture as the New Currency

Recently, UNESCO has declared that culture is a “powerful source of creativity and innovation”, and “no development can be sustainable without it” (UNESCO, 2013, p. 1). Culture lies at the core of the cultural and creative industries and has become a driver of economic development, evidenced by the impressive growth of the cultural and creative industries. In fact, **culture-based** industries have been attracting investment of a greater proportion of the world’s intellectual and creative resources. Culture, in all its diversity, is also an enabler for sustainable development. Besides its economic value, culture can foster a sense of identity and cohesion for societies at a time of uncertainty, and increasingly underpins the ways in which people everywhere “understand the world, see their place in it, affirm their human rights, and forge productive relationships with others” (United Nations/UNDP/ UNESCO, 2013, p. 15). The UNESCO’s *World Report on Investing in Cultural Diversity and Intercultural Dialogue* (2009) elaborates on this:

...culture is not simply another sector of activity, a mass consumption product or an asset to be preserved. Culture is the very substratum of all human activities, which derive their meaning and value from it. This is why the recognition of cultural diversity can help to ensure that ownership of development and peace initiatives is vested in the populations concerned. With regard to development initiatives, it has long been known that their success depends significantly on the extent to which they incorporate the cultural factor. But the message of sustainable development is that the planet is essentially finite, and that the resources humanity hoped to discover in its environment must now be found within itself, in its very diversity. Diversity must henceforth be considered a starting point rather than an obstacle to be overcome. Cultural diversity invites us to think in terms of a plural humanity, embodying a creative potential that precludes any prescribed model of development. (p. v)

There is a growing recognition of the catalytic role of the arts and culture in improving the quality of life and finding creative solutions for global challenges. The “transversal nature of culture” is being acknowledged by civil societies and governments, together with the value of culture for sustainable development, environment, education, health and social cohesion (Wilson, 2009, p. 4). And the UNESCO’s Seoul Agenda (2010) has declared the importance of cultural diversity and the arts for humanity, recognizing that arts education has a crucial role in contributing directly to resolve the social and cultural challenges facing today’s world. But the world has largely “segregated” ‘high’ and ‘low’ culture, and has been trying to understand culture with “the arts, humanities and sciences in isolation from each other” (Wilson, 2002, p. 6). As the era of ‘Information Arts’ emerges to confront emerging disciplines and technologies, there is a rising global trend of cultural convergence – of art, science and technology – offering educators an unprecedented opportunity to re-evaluate the notion of how art is produced, and to re-examine its subject matter and its function in society.

In addition to culture being recognised for its intrinsic and social values, its contribution to the “economic and social life of big cities” has become a topic receiving more systematic examination (World Cities Culture Report 2012, p. 17). Culture is what makes cities distinctive and competitive on a world scale, and is the key to economic success in terms of attracting talent and business in the future. The *World Cities Culture Report 2013* selected 18 world cities⁵ for their dynamism, scale and diversity as well as their ability to harness the power of culture to contribute to wider social and economic goals. For world cities to succeed, they should respond to contemporary global challenges through rebalancing their cultural policy. Besides making culture the “golden thread of urban policy”, world cities should support and create programmes that are aimed at making their cultural offerings more inclusive and citizen centred. As such, the culture in world cities needs to be open to all people and new places, to different ideas and new forms (World Cities Culture Report 2018).

Culture has also penetrated the domain of cultural diplomacy. As one of the major tools that a country can use to voice its interests and position to the world, the arts and culture are at the forefront of promotional efforts by many countries. These countries recognize that showcasing their cultural heritage provides them with an opportunity to present who they uniquely are, create a positive image, thereby enabling them to achieve desired political outcomes. Cultural diplomacy can include academic, professional, cultural and student exchange programmes, conferences and lectures on economic and social problems, literature, film industry, theatre art, art exhibitions and performances, as well as dance and music concerts. It is clear that a variety of platforms and

opportunities exist that allow the establishment of a constructive dialogue and the creation of a positive image of the country (see Ang, et al., 2015).

The value of culture has also received tremendous attention at the World Economic Forum (WEF), which has established a platform for culture.⁶ The 2014 annual meeting at Davos declared that in an increasingly globalized world,

...there has never been a more important time to re-engage with our roots, our traditions and our cultures. We have an opportunity to explore how the values embedded in the arts - creativity, determination, communication and imagination, among others - can provide a renewed framework for how we live our personal and professional lives. Artists and cultural leaders push the limits, see things differently and open up systems; in doing so, they make us more open to exploring reality. The full potential of human beings lies in creativity - and this is what artists can teach us. (WEF, 2014)

The 2019 annual meeting of the World Economic Forum has invited several cultural leaders who join their peers from business, government, the media and civil society to advance dialogue on how inclusivity and sustainability can be the pillars of change under the meeting's theme, 'Globalization 4.0: Shaping a Global Architecture in the Age of the Fourth Industrial Revolution'.

Creative Innovation & Design for Sustainable Future

Much of the conversations about the future of work revolve around people's fears that technology will make workers obsolete. People imagine a future world where humans are relegated to unemployment or meaningless work, being supplanted by things like robots, driverless cars and artificial intelligence. While digital innovations such as smartphones, apps, the 'cloud', Big Data, and 3D printing maybe disrupting businesses and education, they can offer the world great opportunities to achieve unprecedented breakthroughs in innovation and competence. It would be more beneficial if the conversations would go beyond how automation might change the nature of work and machines replacing human workers, to explore megatrends such as demographic change, political uncertainty, globalization, income inequality, environmental sustainability and urbanization, keeping in mind that the future is

very much about “leveraging both human and machine capabilities” (Pearson, 2018, p. 2).

The future is also about creative innovation.⁷ It involves making connections with both new and old, risk-taking, experimenting and refining, putting things together to be useful in new ways, valuing the role of productive failure, and is often collaborative and co-creative. As these competencies and capacities cannot be simply turned on when people enter the world of work, they need to be modeled by leadership and organizational culture, as well as cultivated across the education lifespan of all learners in all learning areas and in as many ways as possible. How should learning environments be designed to prepare young people become lifelong learners equipped with the knowledge and skill sets for the 21st-century world of work and life?

To nurture lifelong learners, countries must generate a multidimensional approach that revitalizes the “educational system (structures, tools, and stake holders) so that it breeds learners’ autonomy, self-efficacy, critical thinking, creativity, and advances a common culture that supports innovative education” (Serdyukov, 2017, p. 27). If the desired 21st-century competencies such as creativity, collaboration, persistence and innovation are not to be developed by chance, pedagogy must be “deliberately designed” to foster these competences; and pedagogy must ensure that “competence does not come at the expense of content knowledge and a deep grasp of substance”.

With educational systems moving to learner-centred and outcomes-based approaches that expect higher levels of educational attainment, pedagogy has become more complex. Because teachers are the designers of learning environments, they cannot help students meet new educational challenges by continuing to draw on a limited and perhaps even inherited set of pedagogies. An OECD study (Paniagua & Istance, 2018) has set out a pedagogical continuum with six clusters of innovative pedagogies, which at the heart is a sensitivity to the natural inclinations of learners towards play, creativity, collaboration and inquiry.

The six clusters of innovative pedagogies are: blended learning, computational thinking, experiential learning, embodied learning, multi-literacies and discussion-based teaching, and gamification. Examples of blended learning include the flipped classroom, the lab-based model where students rotate between a school lab and the classroom, and in-class blended learning, where students rotate between online and face-to-face instruction. Computational thinking helps develop problem solving through computer science and consists of logical reasoning, decomposition, algorithms, abstraction and patterns. Experiential learning (involving concrete experience,

reflective observation, abstract conceptualization and active experimentation) takes place through active experience, inquiry and reflection. Embodied learning connects the physical, artistic, emotional and social, while Multi-literacies and Discussion-based teaching aim to develop “cultural distance and critical capacities” (*ibid.*, p. 27). Gamification captures student interest and facilitates learning through play; it supports learners’ intellectual, emotional and social well-being to foster self-regulated learning, collaboration, exploration and creativity.

The study has also set out a series of key messages for research and policy:

- Innovative pedagogies are a fundamental part of teacher professionalism.
- Innovation in teaching is a problem-solving process rooted in teachers’ professionalism, rather than an add-on applied by only some teachers in some schools.
- *Mapping the content of innovation is key to advancing a new framework for teaching.* The clusters of pedagogies offer a roadmap that can help teachers and policy-makers navigate the innovation landscape, and a first step to building an international framework for pedagogies.
- *Innovative pedagogies should build on the natural learning inclinations of students.* A key lever for improving the preparation of 21st century skills and the engagement of learners lies in the ability of pedagogies to match the natural inclinations of learners towards play, creativity, collaboration and inquiry.
- *Achieving student-centred focus requires deliberate planning.* In focusing on the role of teachers as creative professionals, the report calls for a highly deliberate form of teaching that promotes student centeredness and active participation.
- *School networks are a crucial source of support for teachers.* Teachers in school networks are continuously in contact with a large community of practice and other resources that are essential support for their professional development.
- *Innovative pedagogies must align with teacher experience and skills.* Innovation in teaching should be understood as a process in which teachers reflect on their own practices, to better align their personal capacities with innovative pedagogies.
- *Domains must be more connected to allow for teaching innovation.* Teachers need to become aware of the way domains organise their

teaching and how these domains can be better connected to make innovations more effective.

- *New assessment frameworks are necessary and required to understand and spread innovative pedagogies.* New ways of measuring outcomes that are broad enough to capture 21st century skills and other non-academic outcomes are an imperative for identifying how innovative pedagogies work, and under which conditions. (*ibid.*, pp. 14-15)

This paper has surveyed a number of exciting developments associated with the arts, culture, education, the creative economy and the Fourth Industrial Revolution. We have seen how creative innovation with arts and culture capitalizing on technology in the creative economy has the potential to catalyse change and build more inclusive, connected and collaborative societies. Limitless possibilities exist for activities of the creative economy to be expanded and developed, and the creative economy is also a viable strategy for economic diversification. Living with global trade in creative goods and services being a powerful and growing economic force, how can the fields of arts, culture and education leverage on the creative economy's intersections with the digital, sharing and gig economies, e-commerce, and associated opportunities emerging in these areas in the Asian Century?

It is unfortunate that most governments have yet to get the balance right between economic and cultural value, erring in prioritising the former. The instrumental use of the arts and culture to achieve economic and social outcomes and to promote culture in general has impeded the vital development of the arts and culture for sustainable growth (see Banks & O'Connor, 2009; Oakley, 2009; Throsby, 2008). But recent developments have seen culture and cultural development internationally recognised as important dimensions of contemporary governance and public policy. The production of accurate and relevant data has become central to cultural policy and greater emphasis is being given to understanding culture's role in wellbeing, vitality and citizenship. There are now diverse approaches to quantifying culture and tracking progress, ranging from UNESCO's benchmarks for cultural freedom to comparative measures of provision and creative cities indices. How should educational and cultural organizations conceive of these developments? How prepared or willing are they to explore and connect with these new opportunities?

While cultural organisations are increasingly using technology to help them deliver across many areas of their work, recent research shows that organisations benefit most when digital activity is embedded across an organisation as part of the strategic vision and throughout every part of the

business, from its creative output and audience outreach through to e-commerce (Department for Digital, Culture, Media & Sport, 2018). The study found particular skills gaps of the cultural sector around intellectual property and data analysis, lacking skills relating to rights clearance and access to legal advice around intellectual property rights. This lack of expertise has “limited their ability to create and exploit digital content”, and the lack of skills in data analysis has prevented cultural organisations from “collecting data and using it to develop their business models” (*ibid.*, p. 10).

The Fourth Industrial Revolution holds the promise of integrated digital and physical technologies that improve organizational operations, productivity, growth, and innovation. How are educational and cultural organizations expanding their use of new technologies in their ecosystem to harvest transformative benefits? How are their leaders, managers and employees being kept up to date with the latest developments affecting Industry 4.0 and Education 4.0?

A recent survey of 1,600 C-level executives in 19 countries revealed that only 20 percent consider their organizations highly prepared to handle new business or delivery models, and less than 15 percent believe they are highly prepared for smart and autonomous technologies. The survey findings indicate that these leaders understand Industry 4.0 will bring dramatic changes, and they need to prepare; yet they are less certain as to how to take action. Many executives continue to focus on traditional business operations, as opposed to focusing on opportunities to create new value for their direct and indirect stakeholders (Deloitte, 2019).

Education and cultural leaders should make reference to this study and take deliberate actions to raise their readiness level for the expected upheavals with compliments of the Fourth Industrial Revolution. As in previous industrial revolutions, the impact of these changes has the potential to ripple across industries, businesses and communities, affecting not just, how we work, but also how we live and relate to one another. But this time, the revolution is more like a tsunami, driven by exponential growth of technologies and unprecedented global connectivity – technologically, socially and economically.

The Fourth Industrial Revolution is not just a phenomenon. It has the power to change many things across the world – economies, education, work, operations, lifestyle, societies – and everyone better be ready. It is one thing to feel challenged but it's another to be prepared. The brave new world ahead heralds greater opportunities than any that came before it but it also comes with greater risks. It's time for enterprises and organisations to be led by open-minded and proactive leaders, supported by flat, integrated and agile organisations. It's time for those engaged in the creative arts and culture to

reset their systems and mechanisms. It's obvious that the old way of doing things isn't fit for purpose anymore. Those who are prepared will be the ones ready for embracing new opportunities and reaping new benefits.

Against the backdrop of fear and anxieties, the new currency of culture, new technologies, innovative pedagogies and the creative economy are opening up for us truly unparalleled opportunities. There is clearly enormous power in creative innovation to influence and inspire present and future generations, to protect our planet, people, cultures and earth resources. It's time to harness the digital revolution to shape a sustainable future with the arts, culture and education.

end notes

¹ According to the Asian Development Bank (ADB) report, if Asia continues on its recent growth trajectory, by 2050 its per capita income could rise six times in purchasing power parity terms to reach the present income levels of Europe. This rise in income would enable an additional 3 billion Asians to enjoy living standards of the affluent. The ADB report also states that with Asia on track to double its share of global GDP to 52% by 2050, the continent would regain the dominant economic position it held 300 years ago.

² See <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

³ See <https://resources.ats2020.eu/resource-details/LITR/ATC21s>

⁴ Ken Robinson's 2006 TED talk, entitled 'How Schools Kill Creativity', has become one of the most watched TED Talk in history, with more than 32 million views and more than 250 million people estimated to have seen it.

⁵ The 18 cities are Amsterdam, Berlin, Bogotá, Buenos Aires, Hong Kong, Istanbul, Johannesburg, London, Los Angeles, Montréal, Mumbai, New York, Paris, Rio de Janeiro, São Paulo, Seoul, Shanghai, Singapore, Sydney, Tokyo and Toronto.

⁶ See <https://www.weforum.org/communities/cultural-leaders>

⁷ Creativity is often conceived as the capacity to put things together in new, novel and different ways while innovation is seen as making things to work and releasing them into the world to meet a need, want or interest.

PROF. BARBARA BOLD, PH.D
*Professor of Faculty of Fine Arts and Music, University of
Melbourne*

INDEBTEDNESS AND CO-RESPONSIBILITY: 1

Rethinking our relations with technology in the post-human era.

We tend to take technology for granted, use it instrumentally “in-order-to” achieve a means to an end. We seem to have endless faith in what technology can do for us, but rarely stop to think about what technology is in itself and what are stakes of our current way of thinking for our future relations with technology. In this essay, I wish to examine our relations with technology and propose a different relation to technology, one that prepares us more adequately for our post-human world.

Let’s start with where we are right now. We walk into a café or an auditorium or lecture hall and immediately sit down on a seat and begin to fiddle with our mobile or cell phones, computers or other electronic devices while we wait to meet someone or for a lecture to begin. I wonder how many of us gave a second thought to the generosity of the chair for allowing us to take the weight of our feet and sit down, or thank the table for allowing us to rest our books and computers and our body on it. Do any of us give a second thought to the magnanimity or bounty offered by our mobile or cell phones to allow us to undertake a myriad of tasks that once would have required us to travel far and wide to achieve? My hunch is that by and large we just sit down and begin to use things—our iPhone or android, our computer, our iPad or tablet.

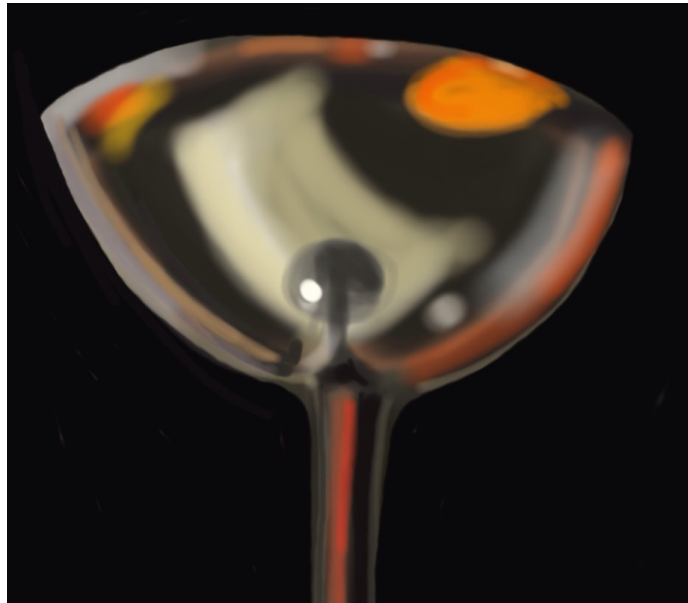
However, in all of this busy activity we engage in, the status of the “technology” and our relation to it alters fundamentally if the chair gives way, the battery in our phone dies, the email server goes down, we lose reception or the computer doesn’t talk to the projector. According to the German philosopher Martin Heidegger, technology becomes just a “thing” present-at-hand and we become helpless in its manifestation as unready-to-hand. We might get angry or frustrated at its failure and our helplessness, but it is in these moments that we stop being instrumentalist and understand something fundamental—that is, the Being of Technology.

In a critical essay on our relationship to technology, ‘The Question Concerning Technology’, written between 1949 and 1954 against the background of the social and political reality of post-war Germany, Heidegger proposes that we need to develop a new relation to technology if we are going to allow technology not merely to be used instrumentally or as a means to an end. His concern is to rethink this relation and promote an open relation between humans and technology. This quest should not be confused with affirming or promoting technology. In questioning technology, Heidegger aims to enable human existence to be open to the essence of technology, so that we are able to ‘experience the technological within its own bounds ... [and are not] delivered over to it in the worst possible way’ (Heidegger 1977: 4).

Heidegger is concerned that everyday beings tend to get caught up in the technological, that is, what technology can do for us, without giving due attention to the essence of technology. The problem for a modern technophilic society is how to access the essence of technology when we are so caught up in what it can do for us. In Heidegger’s estimation, so long as we represent the world as a resource and technology as an instrument in-order-to achieve our ends, ‘we will remain transfixed in the will to master it’ (Heidegger 1977: 32). He requires us to reassess our relation to technology so that we can perhaps develop a different relationship with it. This is a critical for all human kind in this post human world.

In this essay I wish to take Heidegger’s essay, and his concern that we need to develop a different relation to technology, as a starting point for recasting the relations between artist, materials and tools in the artistic process. Following on from his critique of instrumentalism—using tools and materials as a means to an end—Heidegger proposes a relation of co-responsibility and indebtedness with our technology, rather than one of mastery. In a reversal of the causal chain of means and ends, artist, objects, materials and processes are posited as co-responsible for the emergence of art. Tools are no longer conceived of as a means to an end, but rather are co-responsible, along with other elements, for bringing forth something into appearance.

In 'The Question Concerning Technology', Heidegger sets out his call for the need for a "different" relation to technology, one that anticipates the shifting cultural landscape in which humans are no longer assured of mastery over technology. Here he puts forward a challenge for humans to acknowledge that any technological production (and that includes art) involves both co-responsibility and indebtedness. This, could perhaps be seen as an ethics of practice for a post-human world.



Barbara Bolt, *Silver Chalice*, digital painting, 2017, dimensions variable.

In order to set out this new way of thinking of our relation to the technology Heidegger takes the example of making of a silver chalice. He says:

Silver is that out of which the silver chalice is made.

As this matter (*hyle*), it is co-responsible for the chalice.

The chalice is indebted to, that is, owes thanks to, the silver out of which it consists.

But the sacrificial vessel is indebted not only to the silver.

As a chalice, that which is indebted to the silver appears in the aspect of a chalice and not in that of a brooch or a ring.

Thus the sacrificial vessel is at the same time indebted to the aspect (*eidos*) of chaliceness.

Both the silver into which the aspect is admitted as chalice and the aspect in which the silver appears are in their respective ways co-responsible for the sacrificial vessel....

But there remains yet a third that is above all responsible for the sacrificial vessel. It is that which in advance confines the chalice within the realm of consecration and bestowal (rather than to say store coins in or use as a flower pot)

Finally there is a fourth participant in the responsibility for the finished sacrificial vessel's lying before us ready for use, i.e., the silversmith. (Heidegger 1977: 8)

Heidegger suggests that the human's responsibility is not because man is *causa efficiens*, that is the "cause" or maker of the silver chalice nor because in working he brings about the finished object. He contends that the 'silversmith is co-responsible as that from whence the sacrificial vessel's bringing forth and resting-in-self take and retain their first departure' (Heidegger 1977: 8). In other words the silver smith is co-responsible with and indebted to the other elements—the silver, the idea of chaliceness and the sacrificial use of the chalice—in allowing the silver chalice to come into being. In his thinking, the other ways of being responsible are indebted to the efforts of the 'silversmith for the "that" and the "how" of their coming into appearance and into play' (Heidegger 1977: 8).

Where we have come to accept the view that humans use materials and methods to achieve an artistic end, Heidegger makes the claim that the four ways of being responsible (rather than the four causes) let something come to lie ready before us. In his example, the silver chalice comes to 'lie ready before us as a sacrificial vessel' (Heidegger 1977: 9). In bringing something into appearance, the four ways of being responsible:

set it free to the place and so start it on its way into its complete arrival. The principal characteristic of being responsible is this starting something on its way into arrival. It is in the sense of starting something on its way into arrival that being responsible is an occasioning or inducing to go forward. (Heidegger 1977: 9)

In his discussion of indebtedness and responsibility and later in his elaboration of *techne* as *poiesis*, Heidegger suggests a different relationship or engagement than that of instrumentality. Through Heidegger's use of the term "concernful dealings" with the environment, there is the suggestion that the relationship between humans and our technologies is not necessarily one of mastery. It involves an ethics other than the ethics of mastery.

Heidegger begins to tease out a different relation between the silversmith, the silver and the chalice. He reverses the Greek philosopher Aristotle's causal chain of means and ends (where technology becomes a means to an end), and substitutes instead the notions of responsibility and indebtedness. As matter is co-responsible for the chalice, so the chalice is indebted to the silver (Heidegger 1977: 7). In this attribution of responsibility and indebtedness to the silver and the chalice, Heidegger grants agency to both the silver and the chalice. In doing so, he enables a very different relation between humans, materials and tools. This differential relation is central to my own pre-occupation with rethinking the relationship of artistic practice. In the relation of care that characterises artistic production, the artist or craftsperson is no longer the sole creator of the work of art, but rather is co-responsible for bringing "art" forward into appearance.

The importance of the refiguration of createdness, becomes immediately apparent in thinking through the processes engaged in by contemporary artists. Whilst some artists may still work alone in their studio, we have seen that in contemporary art, artists adopt modes of practice that involve different configurations and relationships with other artists, artisans, tradespeople and the like. Some of these collaborations are motivated by the scale or technical complexity of the work.

Indonesian artists such as Heri Dono, FX Harsono and Australian artist Sally Smart retain a hands-on approach to their practice working collaboratively with other artists, with assistants and with people from the community. Heri Dono, for example, works with used radio-sellers in making cultural projects where the art of crafting is important. Other artists adopt a hands-off conceptual approach to the work whereby the artist-as-facilitator conceives of the idea and directs proceedings whilst others carry out instructions to bring the artwork into appearance. This has a long history. In 1922, for example, Moholy-Nagy set a precedent when he rang up a sign-painter and gave him instructions over the phone on what he wanted painted. The resulting painting was called "*Telephone Picture EM1*" (1922).

We need to pause here and assess where we have come in our discussion of the artistic collaboration. First, we might note that in all the cases cited the artwork is attributed to the artist-as-conceiver rather than to the whole

constellation. Whilst some artists may acknowledge and name their assistants, this is by no means always the case. There remains an instrumentality in the use of “assistants” in-order-to. These forms of relationships differ from co-collaborations such as Gilbert and George and the Chapman Brothers whose work is identified as a co-collaboration.² Secondly the term co-collaboration rather than co-responsibility is used in describing these practices. And finally, when we talk about collaboration, we tend to refer to the other human collaborators.

Heidegger is making a much more radical shift when he talks about co-responsibility and indebtedness. In his thinking human and non-human elements - materials, ideas and purpose are co-responsible, not for making an artwork, but rather for the emergence of art. Whilst Heidegger’s example of the silversmith and the silver chalice was used to make a philosophical point about the relation between technology and human beings, the trajectory of his thought has importance for refiguring our thinking about art and artmaking in a posthuman world.



Figure 1 Patricia Piccinini, *The Young Family*, 2002, silicone, polyurethane, leather, plywood, human hair, 80 x 150 x 110cm. Photo: Graham Baring.

A contemporary example will demonstrate this point, and return us to the question of the role of the artist in a posthuman world. Australian artist Patricia Piccinini, exhibited an artwork titled *The Young Family* (2002) in her exhibition *We Are Family* 2003 Venice Biennale.³ Thematically this artwork is a prophetic work concerned with the relationship between technology and human beings. It addresses biotechnological manipulation and is concerned with what this means for human beings in a posthuman world.

In the work *The Young Family*, such “raw materials” as silicone, polyurethane, leather, plywood and human hair have been transformed into a maternal bovine-humanlike creature suckling a clutch of bovine-human babies. With her semi-translucent skin, wispy body hair, venous skin, stretch-marks and other very human flaws, we wait for breath to issue from the mother of this clutch. We have seen this graphic verisimilitude before, for example, in the sculptures of Ron Mueck’s such as his bloated and exhausted *Pregnant Woman* (2002) and in De Andrea *Allegory after Courbet* (1988). However, in Piccinnini’s *The Young Family*, the uncanniness rests in the fact that it is, and it is not human; it is simultaneously bovine, sow-like and human.

Patricia Piccinini, like her British contemporary Damien Hirst, conceives of the work and employs specialist technical artists to execute the work. For *The Young Family*, she contracted the sculptors Sam Jinks and James Thompson to fabricate and craft the objects in her installation. Jinks, like Mueck, trained in special effects for film and has come to use these skills in his own sculptures as well as working with Piccinini on projects such as *The Young Family*. The verisimilitude that he brings to such works as *The Young Family* also characterizes his own work, such as *The Hanging Man* (2005). How can we understand the relationship between the “artist” and the “co-collaborators” in this constellation?

Piccinnini describes her role as facilitator/artist, a role in which she draws together the people, the materials, the processes and skills that enable her to realize her concepts. She comments that:

I conceive the work and then bring together the pieces.... If I didn’t have great people working on the projects, it wouldn’t work. I don’t want the ideas to be limited by what I can physically do. The ideas come first. (Piccinini quoted in Williams 2001)⁴

A Heideggerian mapping of the network of indebtedness and co-responsibility that allows the artwork *The Young Family* (2002) to emerge, reveals the complex sets of relations that are involved in this work’s coming to appearance. The idea (*eidos*) to which the artist Piccinini is indebted, derives from science and ethics and in particular to biotechnology. Hence, *We are Family* is indebted the aspect (*eidos*) of a mutation and mutability. The translation of these ideas about mutability and the posthuman into material form, in turn is indebted to the matter (*hyle*) of silicone, polyurethane, human hair and leather. The matter is simultaneously indebted to the sculpting and casting of Sam Jinks who, with his skill with materials, is co-responsible for the

transfiguration that enables these mutant forms to emerge from the potentialities of the materials. Jinks in turn, is indebted to these materials for their generosity and also to James Thompson whose skills with leather complement those of Jinks. In this network of relations, Thompson is indebted to the leather for its generosity. However, all of this effort would be to nought if the circumscribing bounds of the artworld and, in particular, the opening provided by Piccinini's invitation to exhibit in the Venice Biennale. This event provided an opening in which allow the work to come forward into appearance as *The Young Family*.

Finally, we may consider Piccinini's participation and responsibility for *The Young Family*. Using Heideggerian terms, she simply 'starts something on its way into arrival' (Heidegger 2007: 9) In her careful handling of ideas, human and non-human collaborators and contexts, Piccinini conceives the work, facilitates the networks of relations that allow the emergence of the work and finally brings together the pieces into appearance. In all this work, she is indebted to the other participators in the process. Heidegger would call this 'artistic and poetical bringing into appearance and concrete imagery ... a bringing-forth, *poiesis* (Heidegger 1977: 10).

Let us now return to Heidegger's original essay for a moment to assess this way of thinking about the "non-human" and other collaborators engaged in bring art into appearance. Whilst Heidegger can be interpreted as granting agency to the silver and the chalice in this complex ensemble of practice, he does not seem to be aware of the radicality of such an assertion. This omission may be partially historical. When Heidegger was writing this essay between 1949 and 1954, the possibility of attributing agency to objects was, at least in the West, largely unthought.

A recent pre-occupation with the agency of objects and new materialist thought has given more scope for artists and philosophers (particularly Western artists and thinkers) to think radically outside the paradigm that set humans as the standard for all causality. In the work of some contemporary thinkers, for example Donna Haraway a philosopher of science, the belief that "objects" are actors with agency, enables us to revisit the relationship between the silver, equipment and the artisan, and recast this relationship somewhat differently. In place of the logic of revelation or discovery, posited by Heidegger, Haraway introduces the 'power-charged social relation of "conversation"' (Haraway 1991: 198). In this conversation, she contends:

[T]he world neither speaks itself nor disappears in favour of a master decoder. The codes of the world are not still, waiting only to

be read. The world is not raw material for humanization. (Haraway 1991: 198)

For Haraway, acknowledging the agency of the world is central for revisioning the world and refiguring a "different" politics of practice. Haraway calls this the material-semiotic actor. This actor may be human or non-human, machine or non-machine.⁵ What is critical to her position is that the material-semiotic actor actively contributes to the production. Thus an "object of knowledge" is no longer a resource, ground, matrix, object, material or instrument to be used by humans as a means to an end. Rather an object of knowledge is an 'active, meaning-generating axis of the apparatus of bodily production' (Haraway 1991:200).

Haraway's notion of the material-semiotic actor grew out of her engagement with writer Katie King's "apparatus of literary production". In King's schema, the apparatus of literary production is the matrix that spawns "literature". Literature emerges at the intersection of art, business and technology (Haraway 1991: 200). In this ensemble, language is as much an actor as is the author. As Haraway sees it:

King's objects called "poems"... are sites of literary production where language also is an actor independent of intentions and authors, bodies as objects of knowledge are material-semiotic generative nodes. Their boundaries materialize in social interaction. (Haraway 1991: 200-201)

In this way, Haraway attends to the relations and forces that take place within the very process or tissue of making. As she makes clear, these are some of the 'lively languages that actively intertwine in the production of literary value' (Haraway 1991: 210).

This brings us back to our own relations with technology. As I have argued, our relations with technology can and need to be thought differently in a post-human world. Our technologies, our materials, our ideas and our bodies are all part of the charged conversation that produces cultures. Here, we are no longer masters, but rather co-responsible and indebted to the other elements for the emergence of art and the emergence of culture. So finally, as you sit comfortably in your chair or lean on the table in front of you or turn again to your mobile or cell phone, remember your responsibilities and indebtedness to

every element—the matter, the idea, the occasion for the object that emerges. This is the responsibility that we have to bear as humans.

Acknowledgement: I wish to thank Professor Patricia Piccinini for her generosity in allowing me to work with *The Young Family* (2002) as a case study. I also wish to thank Professor Djohan for his inspirational leadership at ISI and for setting into motion the annual International Conference for Asia Pacific Arts Studies (ICAPAS) and for inviting me to be part of it.

References

Bolt, B. (2004) *Art Beyond Representation: The Performative Power of Art*, London, New York, I.B. Tauris

Green, C. (2001) *The Third Hand: Collaboration in Art from Conceptualism to Postmodernism*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Haraway, D. (1991) *Simions, Cyborgs and Women*, New York: Free Association Books.

Heidegger, M. (1977) *The Question Concerning Technology and Other Essays*, trans. W. Lovitt, New York: Garland.

Latour, B. (1988) 'Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-closer', *Social Problems*, Vol 35 No 3: 298-310.

Williams, L. (2004) 'Spectacle or critique? Reconsidering the meaning of reproduction in the work of Patricia Piccinini', in *Southern Review*, Vol 37 No 1: 76-94

¹ This paper draws from the chapter 'Contingency and the Emergence of Art' in the monograph *Art Beyond Representation: The Performative Power of Art* (2004). This essay is a revised version of a paper presented at the 5th International Conference for Asia Pacific Arts Studies (ICAPAS) in 2017.

² See Charles Green's *The Third Hand: Collaboration in Art from Conceptualism to Postmodernism*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

³ See <http://www.patriciapiccinini.net/>

⁴ Williams, L. 'Spectacle or critique? Reconsidering the meaning of reproduction in the work of Patricia Piccinini', in *Southern Review*, Vol 37 No 1, 2004: 76-94

⁵ See also Bruno Latour's elaboration of objects as actors, particularly his article 'Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door Stopper' (1998). In his theorizing, Latour conceives of objects as lieutenants who have been delegated to carry out particular functions. Thus, he argues that what defines our social relations is in large measure prescribed back to us by nonhumans. In this, he continues, 'knowledge, morality, craft, force, sociability are not properties of humans but of humans accompanied by their retinue of delegated characters' (Latour 1988: 301).

EPHEMERAL SCULPTURE

Before introducing ephemeral sculpture as a form of artistic expression it is inevitable to describe the process that lead to the legitimatisation of temporal materials by the millennium and a widespread usage of them in contemporary fine arts at the beginning of the twenty-first century.

Apart from its mere and accidental decorative function sculpture had to fill sacral functions until the renaissance that secured it a basic privileged role. However, there was not always a direct proportion between the "financial value" and the ritual function of an artwork, which latter enhanced the importance of these works against other everyday objects, and granted them a higher position due to their sacral character.

The process that provided the artist with exceptional power, i.e. that his sculptures can be exchanged to material goods and financial offset started in the renaissance. During the enlightenment the sacral and ritual function of sculpture gives way to its aesthetic and financial values. In the emblematic institutions of collective memory, in museums with their collections that are designed to preserve the memories and historical merits of the ruling classes sculpture's role is to document the past. The self-representation of the powerful elite have always had the utmost importance; it is not by chance that the foundation of the Louvre coincides with the French revolution, the birth of a radically new world order.

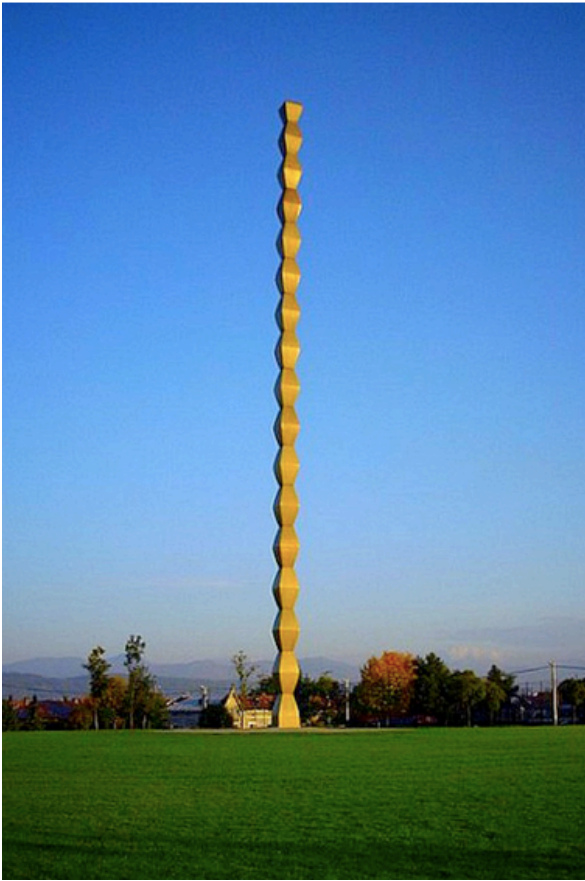
With the establishment of museum collections the basic issue was beginning to be that which pieces are involved in such collections and which

are not. And this is the issue that haunts the whole fine arts scene ever since. Boris Groys writes about this in 1997: "Museum might be regarded as a characteristic institution of modernity. People have always collected things, but the museum as a state collection acquired central significance in modern times. [...] the main source of museum exhibitions is the junk-heap of history. Objects are taken from reality into collections at the moment when the old social order collapses, when the documents and symbols of power, the signs of cult, ideology and everyday life lose their former functions; in a word when they are transformed into historical garbage.



Venus of Willendorf, 28.000-25.000 BCE

In the "white box" spaces of modern museums (think of MoMa for instance) the work is not an architectural part of its environment, so there could be only a minimal interaction between work and environment based on primary visual sensation. The object freed from all bounds is closed to its own aura like a high-class shoe installed in a luxury shop which might be equal in all its parameters to regular shoes but still, it receives an exceptional dimension due to the simple reason that it is not among mass products, but stands on its own in an exclusive place so different from averageness. The thought of getting rid of museum space occurred even in the beginning of the twentieth century. Brancusi for instance placed a number of his important sculptures in the public park of a little Romanian town of rural atmosphere, where the relation between the work and its environment was enhanced in a way most uncommon in public sculpture (*Table of Silence, Endless Column, The Kiss*).



Constantin Brancusi: *Endless Column*, 1938

So-called sculptural landscape designs by Isamu Noguchi might be interpreted as an intention to broaden the boundaries of the sculptural field, placing his works on the confines of sculpture and landscape architecture. It is a telling fact that right before designing his sculptural landscape plans in the thirties the American-Japanese sculptor-designer paid a visit to Brancusi's Parisian art studio.

It is a discernable aspiration of the well-known representatives of classical avant-garde (Bauhaus, Dutch and Russian constructivists), too, to make art a part of everyday life. As Werner Hoffmann proposed in 1974, "the new allocations of creative activity advance to such borderline areas, in which the work of art does not simply become questionable, but rather non-existent as an independent entity. Their aim is to create a total reality and not merely the interpretation of an aspect of reality. Whether there are works of art created in the meantime or not, is an issue of secondary importance".

After the war, in the newly constructed system of galleries the financially invigorated group of collectors gets rid of its passive role, and stopped being mere buyers and sellers, instead they started to act as competent persons who are able to decide in important artistic issues. Sometimes they determined the size, the materials, the style and even the theme of realizable works, they were able to establish trends due to their financial power, considering only the financial potential of the works; aesthetic factors were deemed secondary. For some artists this process proved to be rather deteriorative to their artistic sensitivity, while others, realizing the dangers of such an influence, looked for other forms of expression, and even positioned themselves consciously against this mechanism.

The European artists of *arte povera* protested by the anti-aesthetic outlook and provocative character of their works in the sixties and seventies; they compared themselves to magicians, shamans or alchemists who reject

modern industrial technology, and choose the most simple, poorest means to establish contact with the spiritual sphere. They realized this idea by the boycott of the artistic market, and by a rather romantic and demonstrative exodus from over-organized society. Works are frequently made of corruptible materials, so with time they perish causing a deliberate confusion in the art trade. Artists of the *arte povera* movement were quite attracted to so-called "primitive" lands far from human civilization, and their works were often realized at such almost inaccessible sites. In this aspect they resemble American land artists whose distinctive feature was also their avoidance and refusal of the white cube.

Two important motives of the act of moving out were the modernist and expansionist aspiration and the disgust with art trade. This expansionist-activist attitude, in accordance with the rebellious behaviour of the beat generation, aims at the extermination of fetishized and market-centred cult of the artwork, at the elimination of itself as art, and tries to create a whole new total reality. In spite of the intention of destroying traditional frameworks of art this aspiration preserves its aesthetical character. In other words, though it "aims at the realization of total reality, it created new art altogether".¹

It shows the power of gallery industry (claiming itself to be the "lord of culture") that it managed to incorporate in its profit-oriented circulation such movements like *arte povera*, whose use of cheap materials came about against gallery-elitism in the first place; or that it managed to canonize land art by photographic documentation. There is no proper answer to the question to what degree were gallery-emigrants motivated by the refusal of gallery-requirements, by their nausea, to what degree they considered nature such out-of-the-way area where their activity would not be confronted with the ethos of any financial system. It is most probable however, that later on the escape from aesthetic narcissism and the alienation from sellable fetish-objects urged a lot of artists to create in nature. Mostly those artists were urged to do so who were disturbed by the limelight in achieving the necessary intuitive depth for the



Robert Smithson: *Spiral Jetty*, 1970

creative process. The cardinal issue concerning works of both arte povera and land art is reception: due to their size or location or most of all their evanescence these works are hard to exhibit. As a result, the value of photographic documentation increases even to such extent that sometimes "the photo documentation splits itself from its object and lives an autonomous life; or the object itself is made for the sake of documentation".²



Mario Merz:: Lingotto, 1968

These photos are no longer mere "documentations", or propaganda material. It is not only the ephemerality of the works that made them necessary. For instance Richard Long's *A Line Made by Walking* in 1967 is a photograph taken of the traces of a walk along a straight line in the grass. The walk is a means to create the work, but the work itself is the photograph that remains.

For some artists in the European art scene, like Andy Goldsworthy, Udo Nils, Giuliano Mauri and David Nash, as opposed to the first generation of American land artists, the most important is to develop a symbiotic relationship with nature. The relation between creative work and nature comes at the first place for them, establishing an area where experimenting is not merely formal. By their aesthetic reflections these artists have reached a point where politics proved to be ineffective, and thus they have made evident the close connections between culture, art and nature.

By the nineties we might witness the viability of a coherent mode of expression. There are more and more artists for whom nature does not mean a theme of description, but they seek to re-establish the harmony with nature, they directly use natural materials, objects, energies and sites in their creation, in other words they are labouring to make direct physical contact with nature. The resulting work is actually a "sign" emphasising the special features of a given landscape; the intertwining of work and land is unchangeable, the work would not be able to exist out of its determined environmental context. These works are realized far from the urban context; usually in the wilderness or in some rural environment.

In the realization of such works the artist uses natural materials found on spot, which are usually perishable; they dissolve, so the work gains an ephemeral character. Time is concretely manifested in the work as even at the moment of creation a certain duration of life is encoded in it. In this case the conventional myth of the artwork intended to exist eternally is abolished – the work exists in the time of the cyclical alterations of nature. In the implementation the artist depends on the techniques of craftsmanship – jointing, spinning, binding etc. – and s/he avoids mechanical manufacturing. The nature artist respects folk art, non-Western art, and would not divide them from their own context.



Andy Goldsworthy: Yellow elm leaves laid over a rock low water, 1991



István Erőss: Moulded Figure, Croatia, 2012

To some extent such works are born against mainstream as they could not be moved, and thus could not be exhibited in emblematic museums of the world. They could not be concentrated so they evade the interest of collectors, too. The novel expressive force of these works, the need of canonization, and the strengthening of "green thought" might have inspired some European museum experts to come up with the idea for the museums to finance and ultimately exhibit nature art works and ephemeral sculptures. This was the point where I think that the originally well-intended initiation lead astray. By the end of the nineties

it was probably not clear that the important and immanent characteristic of such works is their freedom consisting in a distantiation from the institutional system, economic pressure, popular preferences and changing trends. For museum logic, however, the financing of uncontrolled works unfit for the hierarchized system of the museums is unimaginable. Not to mention the fact that for these works the issue of owners' rights is impossible to grasp as the work in its physical reality returns according to its own laws to nature, and it is the authors' rights only that the artist might vindicate.

That is why the institutionalization and economization of ephemeral sculpture could not have taken place; that is why it preserved its independence and resisted all pressures. Its "institutionalization" consists only in the establishment of an international network that serves as means of spreading information, and its motto is rather cooperation than competition. As I summarized above, by the end of the twentieth century the autonomic tendency of art resulted in the self-analysis of fine arts and sculpture, in the formulation and broadening of their boundaries. With the elimination of representation and the fading of sacral characteristics the traditional role of sculpture has changed, has been redefined. This process culminated in the re-clarifying of the essence of sculpture. The point was to investigate its own



István Erőss: Pot, Croatia, 2010



Steven Siegel: Scale, Jenkintown, 2002



Giuliano Mauri: Catedrale Vegetale, 2001



Martin Jablonski, Tree, Poland, 2010

physical characteristics; as for example non-figurative sculpture questioned the quality of the material, the form, the space, the mass and the gravity, or the surface.

By the millennium sculpture incorporated all novelistic aspirations: environment, installation, land art, different (even gas or liquid) materials, light and fire, or the use of the human body.

As a result the boundaries of sculpture have become so blurred that sculpture seems to liquidate itself. Those characteristics vanished which made sculpture a discernable branch of art. In the light of this I propose that in the beginning of the twenty-first century art history should investigate how contemporary artists relate towards the traditional concept of sculpture, and what is the role of this relation in their artistic activity. Contemporary sculpture might presumably be caught in this relationship, and made discernable from the rest of fine arts.

¹ Loránd Hegyi, 1983. „Trans-avantgárd” <http://www.artpool.hu/Al/al03/Hegyi.html>

² László Beke, Miért használ fotókat az A.P.L.C. *Fotóművészet*, 1972/2

PROF. TSAI, TSUNG-SE, PH.D
*Professor of Graduate Institute of Ethnomusicology, Tainan
National University of the Arts, Taiwan*

MUSIC AS IDENTITY:

The Influence of Socio-Economy on Chinese-Indonesian Musical Culture

Abstract:

Scholars have paid much attention to the important role that Chinese-Indonesians play in the economy of Indonesia. In fact, Chinese-Indonesians also have a significant influence on Indonesian music activities. This aspect of their contribution to Indonesian society is usually overshadowed by their economic position in research and analysis. For Chinese-Indonesians, musical activity was not only the foundation in the development of their society and economy, but also an important unifying symbol for Chinese culture in Indonesia. However, the Indonesian ethnomusicologist Sumarsam gave a much more positive confirmation of their musical accomplishments and contributions. Even though Chinese-Indonesians are an important part of the economy and patrons of the Javanese arts, the socio-cultural environment has caused many problems for the ethnic Chinese in Indonesia. This article's analysis will focus on following perspectives: the socio-cultural environment of Chinese-Indonesian, music as a socio-economical construction, musical strategies under social influence, and music cultural identity of Chinese-Indonesia.

Introduction

It is well known that Chinese-Indonesians are quite active in economic and business activities. Although the 7,000,000 Chinese-Indonesian are merely 3% of the total Indonesian population, they control most of the economic resources (Liao 2002: 15). Raffles further explained, Chinese-Indonesians are the heart and soul of Indonesia's economy (Raffles 1982: 75). This is the reason why most studies focus on their economic activities. However, Chinese-Indonesians, being long-time settlers in Indonesia, not only brought traditional Chinese music culture, they also learned the indigenous Indonesian traditional music culture. Moreover, they incorporate their Chinese musical roots with local Indonesian music to create a new Chinese-Indonesian music genre. These Chinese-Indonesians maintain their music tradition, support Indonesian music tradition and further create a new Chinese-Indonesian musical style. For Chinese-Indonesians, these traditional and new traditional music activities and culture from Indonesia and China are not only a preservation of the music culture, but also play an important formative role in the identification and construction of Chinese-Indonesian identity. Some activities were the products of business considerations, while others were products of the social situation Chinese-Indonesians have lived in.

Chinese carried their ethnic identity and Chinese culture with them upon immigration. When they first arrived in Indonesia and faced the new social and cultural environments, they needed to adapt to and integrate with Indonesian society and culture. Socio-cultural pressure was constantly forcing them toward assimilation and indigenization. This is related to Lee's discussion of cultural idealization of homeland, boutique multicultural manifestation, and transformational identity politics. All immigrants share these common diasporic phenomenon, including Chinese-Indonesians (Lee 2004: 54). For the Chinese-Indonesians, These diasporic phenomena were expressed in their musical culture. However, over the 300 years of the Dutch colonial era and after independence in 1945, political, economic, social, national and religious instability affected the lifestyle of ethnic Chinese. They struggled to survive, maintain their Chinese identity and adapt to their living environment. This brought about the unique social and cultural environment of ethnic Chinese, and consequently affected Chinese-Indonesian musical development.

This article will focus on understanding Chinese-Indonesian music activities; how Chinese-Indonesians have built identity through their music culture. This will require an understanding of Chinese-Indonesians' unique historical, economic and social environment, and a focus on ethnomusicologist Kay Shelemay's concept of soundscape; the connection between sounds, setting and significances in a musical culture. This article will

first introduce Chinese-Indonesians' social and cultural environment background, then move on to how Chinese-Indonesians built their cultural identification through their music activities. Furthermore, the article will analyze how Chinese-Indonesians use their music activities to shape their social and economic environments. Lastly, it will focus on how Chinese-Indonesians were able to maintain their music culture during the tough period beginning in 1965.

Chinese-Indonesian Social and Cultural Environment

There are no references recording the first contact between China and Indonesia. In 131 C.E., during the Eastern Han dynasty, Java sent an emissary and paid tribute to China. In the Southern and Northern dynasties, an eminent monk, Fa Xian, in his book *Record of Buddhistic Kingdoms*, stated that in 417 C.E. there had been contact between businessmen in Java and Guangzhou, China. In the 5th century, Java and Batak (the Sriwijaya) both paid tribute to the Southern dynasty under Liu Song. According to historical reference, ethnic Chinese settled in Java in 924 C.E. In Ali Elmasudi's book *The Prairies d' Or referred*, ethnic Chinese of the 10th century at Abu-I-Hasan, sought shelter from the Huang Chao rebellion, and they founded a plantation in Palembang (Lee 2003: 305). Indonesia had frequently paid tribute to China and maintained business contact during the Song dynasty. Until Kublai Khan from the Yuan dynasty, China tried to pacify Java five times; however, Java did not cooperate. It ended up forcing Kublai Khan to send troops to Java. In the early 15th century, Zheng He from the Ming dynasty visited Java, since there were ethnic Chinese who lived in Java and Sumatra (Yang 2004: 27). The immigration of Chinese to Indonesia is divided up into three periods. The first occurred in the 15th century, just before Zheng He's visit. The second period was during the 19th century until the first half of 20th century as a result of the Opium Wars, ending with the start of World War II. Many Chinese left China to find somewhere more hospitable to settle because of the war, poverty and hunger. Most of the ethnic Chinese were not educated, but were laborers. When they moved to Indonesia, most of them came as poor peasant farmers and miners, they led a life of slavery and were called *Zhu Zai Ku Li* (豬仔苦力, coolie) when they came as laborers.¹

During the Dutch colonial period (1602-1945 C.E.), the Dutch government divided people who lived in Indonesia into three castes: Europeans, Foreign Orientals (*Vreemde Oosterlingen*) and Natives (Inlanders, now called *pribumi* which means "the son of the land"). The Chinese and Arabs fell into the second category. This system increased the hostility of the *pribumi* towards the ethnic Chinese. Moreover, the Dutch gained support as rulers from the ethnic Chinese, and the Dutch used ethnic Chinese as the medium by which to persuade the surrender of the *pribumi*. The Dutch also encouraged ethnic

Chinese to become engaged in agriculture and craft producers, so they did not need to rely on the *pribumi* for food and daily necessities. Ethnic Chinese gained business benefits from the Dutch government; however, the *pribumi* thought this was done to exploit them.

Due to the characteristics of being assiduously hardworking and great managers of business, some the Chinese Indonesians were recruited by the Dutch East India Company (Vereenigde Oostindische Compuagnie, abbreviated as V.O.C.) and worked in several unpopular lines of work, such as the management of leased lands, financial lending, and pawnshops. This furthered their controlled of rural village agricultural businesses. Following the Dutch East India Company's elevation of their rights of monopoly over import and export business, Chinese-Indonesians started to try different types of business fields. Later, they became the brokers of the Dutch East India Company between the villages in Indonesia (Kartomi 2000: 271). The increase of Chinese- Indonesian influence on the profits of the Dutch company in Indonesia, though, led eventually to the Kali Angkee Massacre in 1740 (Lee 2003: 310-311).

The particular nature of the Chinese-Indonesian caused the Dutch government to value them, but at the same time the Dutch disliked them. Because of this, the Dutch government hired them for their business expertise, but at the same time treated them unfairly. Being in such a tough environment, ethnic Chinese were not only working hard to maintain their culture and construct a Chinese-Indonesian community cultural system. They also tried to intergrate with the local Indonesian cultural system and to further create their unique Chinese-Indonesian culture. Within the Chinese-Indonesian community, except for the minority of Chinese-Indonesians who converted to Islam and joined the Indonesian religious and art activities, as they did in early Taiwan, Chinese-Indonesians mainly established the Chinese temple (*klenteng*) as the center of their activities. This habit further developed different art forms such as carvings, paintings, music, dance and theater, which were related to the religion itself, and these various forms of art were used in religious ceremonies. For example, the *barongsai* procession is a popular art form derived from the temple; besides being used to celebrate in religious festivals, it also works as a charity to help the poor. In French scholars Salmon and Lombard's book *The Chinese Temple in Jakarta (Klenteng-klenteng masyarakat Tionghoa di Jakarta)*, it is mentioned that whenever a boat arrived from or went back to China, they always had theather performances (Salmon and Lombard 1985: 104). Chinese Indonesian Liem Thian-Joe described, in 1770 in Semarang, that if there was a new temple built, they invited *wayang potehi* from Batavia (the current Jarkarta) for two months of performances to celebrate the building of the temple. Indonesians and people from the Dutch community also joined this event.

While defending and protecting their traditional cultural system, Chinese-Indonesians were also working on joining and supporting local Indonesian cultural activities. This is especially true for the *peranakan*, which means “mixed blood”, or people of both Chinese and Indonesian ancestry.² Most of them were raised by their Javanese mothers, so it was easier for them to merge themselves into the Indonesian lifestyle. They speak a mixed-language called “market Malay,” which is a cross between Indonesian and Hokkien. They look almost the same as Indonesians, but they still keep their Chinese family names. They decorate their homes like ethnic Chinese, including shrines, and they identify themselves as ethnic Chinese. Their family customs are a fusion of Chinese and Indonesian; men wear hats and robes derived from the Ming dynasty and their religious beliefs are a mix of Buddhism, Confucianism and Taoism, but they also believe in the indigenous polytheism. Women dress as Indonesians; they wear *batik* and *sarong* and they still follow the habits of the Indonesians, such as eating spicy foods, beef and lamb and listening to Indonesian melodies played on the Chinese *erhu*. Few Chinese-Indonesians converted to Islam, and most who live in the city are Christian (Lee 2003: 313-314).

Ethnic Chinese even devoted themselves to supporting the performance of the traditional Javanese arts. Traditional Javanese gamelan, theater, dance and literature became part of their cultural system. Sumarsam indicated that in the 19th century, many ethnic Chinese loved *wayang kulit*, *wayang golek* and *wayang topeng*, and many ethnic Chinese had their own gamelan ensembles for entertaining themselves. Ethnic Chinese who lived around the Kraton Surakarta knew how to dance the traditional social dance called *tayuban*.³ Some ethnic Chinese who lived in Yogyakarta even combined the traditional Indonesian and Chinese puppets and created a new form called *wayang thithi*. The stories of the *wayang thithi* mostly retell traditional Chinese tales, but use the Javanese language to tell the story, and gamelan is played to accompany the story (Pausacker 2005: 194-5).

A very famous Indonesian ethnic Chinese dancer, Didik Nini Thowok, who practices both traditional and modern dance, was a dance professor at the Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Didik’s grandfather was fond of Indonesian culture. He listened to the Indonesian broadcasted puppet shows with his grandfather between 1950 and 1960 and his grandfather took him to see various traditional Indonesian performing arts. Those arts inspired in Didik an interest in traditional Indonesian culture, especially traditional Javanese dance. Due to his ethnic background and interest in Indonesian culture, Didik’s grandfather started to translate traditional Chinese stories into Indonesian versions. Didik said:

Grandfather always changed the character's name from Chinese theater to Javanese, for example, Sie Ting San became Sutrisno, Wan Lie Wa became Wariyanti, Sin Chien Qui became Sudiro Prono. He Javanized the traditional Chinese theater to help the Javanese to know and accept the Chinese culture.

Because he was constantly exposed to this culture, Didik himself got into the habit of listening to and appreciating Indonesian and Chinese art culture, such as *potehi*, *wayang kulit* and dance...etc. He continued, "It helps me to further learn the Indonesian dance and performing arts." ⁴

From the example of Didik, we can see that due to the unique historical environment, Chinese-Indonesians, Dutch and even Indonesians have many economic and social conflicts. Except for the few Chinese-Indonesians who eventually went back to China, most Chinese-Indonesians worked hard trying to adapt to the local lifestyle and integrate themselves with the indigenous life. They endeavored to maintain traditional Chinese art, support traditional Indonesian art, and even combine Indonesian and Chinese culture and further develop a new form of Chinese-Indonesian art. Indonesian ethnomusicologist Sumarsam saw Chinese-Indonesians as important for their contributions to music. He stated, "The role of the Chinese is particularly evident in the dissemination of Javanese arts and literature through Chinese publishing houses, but Chinese were also important patrons of *gamelan* and *wayang*, sponsoring many performances of these arts." He added that the, "Chinese also had an important role in the development of commercial *wayang wong* troupes, and thus made it possible for the Javanese courts arts to become accessible to a wider public" (Sumarsam 1995: 89).

Chinese Indonesians played an important role in the development of Indonesian culture, and these contributions are also confirmed by Indonesians. Nevertheless, Didik further explained, "The love for the Indonesian culture is not related to the politics or because of being an ethnic Chinese, it is because of being a Javanese. What you can do for the Javanese culture. I do not want to just be a patron and support the performance, then have it performed by the Javanese." According to Didik, you must really want to understand and learn traditional Indonesian culture and also truly want friendship with the Javanese as a starting point, then it will be more meaningful.

Musical Cultural Identity of Chinese-Indonesian

Chinese-Indonesians have lived in Indonesia for hundreds of years. Therefore many Chinese-Indonesian were born in Indonesia. Moreover, Indonesian (*Bahasa Indonesia*) has become their mother language, however, since the Dutch colonial period, Indonesian born Chinese were treated the same as Chinese who immigrated to Indonesia. The Australian scholar Coppel admitted that in spite of Indonesian becoming the symbol of Indonesia, very few people actually treat the language as their mother language. In contrast, the percentage of speakers using Indonesian in the Chinese-Indonesian community numbers more than in the Indonesian community. Although they settled in this country many centuries ago, they still are treated as foreigners (Coppel 2009: 241).

This has been a big problem of national identity for Chinese-Indonesians, and this issue has existed since the Dutch colonial period. After the early 20th century, the government of the Qing dynasty and Republic of China claimed that all the overseas Chinese were Chinese in nationality. The Dutch government was treating all the citizens who were born in Indonesia as Dutch citizens, giving Chinese-Indonesians dual citizenship. In 1949, when the Netherlands returned the political rule to the Indonesian government, they both agreed to give Chinese-Indonesians two years re-assert their nationality.⁵ At that time, some Chinese-Indonesians who were born in China opted to have Chinese as their nationality. After 1949, when the People's Republic of China established itself, the governments of the Republic of China (Taiwan) and the People's Republic of China were both striving for the support of all ethnic Chinese. In 1950, the Indonesian government established diplomatic relations with the People's Republic of China, and they later signed an agreement that Chinese-Indonesians can only select one nationality; either Indonesia or the People's Republic of China; they cannot have dual nationality (ibid: 241-2).

In fact, most Chinese-Indonesians do not care about national identity, they care more about cultural identity. Ang defined the term diaspora as, "transnational, spatially and temporally sociocultural formations of people, creating imagined communities whose blurred and fluctuating boundaries are sustained by real and or symbolic ties to some original homeland" (Ang 2001: 25). As such, for Chinese-Indonesians music is not only music, but a symbol of their cultural identity. Music clubs and activities both become part of the cultural soundscape. On August 20th, 2007, when I was doing my field research in Malang, east Java, one of my informants from the Yong-An Temple Chen Ji-Zhong stated that, "No matter whether our nationality is Indonesian or Chinese, it cannot be denied that our ancestors were from China." However, most of the descendants of the Chinese-Indonesian do not think they are Chinese, but

Indonesian. This present cultural identity is fading. The Chinese-Indonesian and Indoneisan kids have constant interaction, this affects how they think about the their cultural identity, and furthermore weakens the cultural identity of the Chiense-Indonesian culture. Therefore, Yong-An Temple in Malang, Indonesia hosts many activities for Chinese communities, they stress the Chinese cultural identity on purpose. Through the sentimental interaction and studying of Chinese culture, they hope that Chinese culture can maintain itself and strengthen ties to the cultural identity, even to their descendents.⁶

I visited Shi Qian-Kun's home. As he is from Yong-An Temple, I found that Mr. Shi has a lot of Chinese decorations, for example, ink drawings, carvings of dragons, and some red Chinese lanterns hanging from the ceiling. I can tell that they read Chinese books, watch TV shows from China and collect information and things of Chinese culture. Mr. Shi himself is a Chinese language teacher, and his children were studying in China. The whole family has a strong Chinese cultural identity, and are proud with it. Mr. Shi stated that, "We should not forget our origin, even we are the decendent of the Chinese-Indonesians, even we do not fluently speak Chinese, we should not forget our heritage, blood origin and cultural identity. Chinese-Indonesians should have more contact with their own culture, this will help to cultivate and mold their future cultural identity. It might because of this deep cultural conciousness and sense of identity that cause the establishment of so many Chinese communities in Yong-An Temple, Malang."

Yong-An Temple in Malang Indonesia was established to worship the earth god Fudezhengshen (福德正神). This temple was established almost 200 years ago. The people who belong to its community include the ethnic Chinese from Zhangzhou and Quanzhou in Fujian and Chaozhou and Meixian in Guangdong, while the rest likely come from other provinces. These Chinese-Indonesians, who are from China, still have very strong "homeland feelings." Because of the Indonesian government's diplomatic relations with China, as well as the establishment of the embassy, most of their cultural activities are essentially from China. Nowadays, Yong-An Temple has become the religious and culture center of the Chinese-Indonesian in Malang and they use this as a center for hosting or spreading ethnic Chinese music cultural activity. There are five different clubs in Yong-An Temple, aside from the Chinese language-teaching center. They are part of the music club of Malang Yong-An Temple: *barongsai*, *nan-yin* ensemble, *huayue* (Chinese music) ensemble and a *gamelan* ensemble. Within these clubs, *barongsai* and *nan-yin* groups perhaps best represent Chinese culture. Chinese music is the presentation of Chinese culture, but it is considered more important to the development of their social and economic construction. The establishing of *gamelan* ensembles might be because of the love of *gamelan* music from the ethnic Chinese, but it might also

be the product of the oppression of ethnic Chinese under the Indonesian society.

Barongsai is the most significant representation of Chinese culture, and it is also the most popular and treated as the representation of the Chinese culture by the Indonesians. Therefore, many Chinese institutions in Indonesia form a *barongsai*. *Barongsai* is also widely used in different festivals, religious festivals and in dedicating a new home or store. After the 1965, *barongsai* gradually faded because of what it represents. In 1998, the Indonesian government repealed the old laws of discrimination and allowed Chinese activity to be performed in public once again. No longer oppressed, *barongsai* started to become popular again. *Barongsai* groups in different regions started to emerge again, the only difference being that not only Chinese-Indonesians joined the group, but many Indonesian youths tried to join as well. The *barongsai* group is the most active group in the Yong-An Temple. Members in this group are mostly Chinese-Indonesian with a few Indonesian youths from around the neighborhood. These groups mainly perform for the events of the Yong-An Temple, or are invited to Chinese-Indonesian social gatherings.

The current Chinese-Indonesian residents in Malang are mostly from Zhangzhou and Quanzhou, Fujian; this is one of the reasons why Yong-An Temple has a *nan-yin* ensemble. Of course, the "Zhangquan Institution" (漳泉會館) is the main patron of the *nan-yin* ensemble. After all, many Chinese-Indonesian parents expect their descendant to learn the *nan-yin* music culture if they have a chance to go back to their homeland Fujian for further study. Even many Chinese-Indonesian descendants have been sent back to study *nan-yin* in Fujian, however, after they return to Indonesia, very few decide to teach *nan-yin* because of the tough environment.

According to Huang Fu-ling, instructor of the *nan-yin* ensemble in Yong-An Temple, Malang, the *nan-yin* ensemble at the temple was established 50 to 60 years ago, and has always practiced, since then.⁷ In 1965, the Indonesian government gave the order to close all Chinese schools and moreover began to ban all Chinese activities, so the *nan-yin* ensemble moved into the temple and was sheltered as part of the religious activities. In this way, the ensemble was unaffected by the government's policies and has survived through to today. Even though it has survived, it still has difficulty: The *nan-yin* ensemble at Yong-An Temple, Malang, currently has only six to eight students, half female and half male. Those students who are studying the *nan-yin* are from poor families and are asked to come study by their parents. Mrs. Huang is teaching there as a volunteer, and every class is 2 to 3 hours long. To encourage students, the Zhangquan Institution gives every student 10,000 rupia at each practice. Every month, it will spend approximately 2,000,000 rupia in student scholarships. There is always some elder who is very interested in *na-yin* music

and denotes money (around 1,000,000 rupia) to help the institution. Because of overspending, the *nan-yin* ensemble keeps losing money. Many people only donate money, but do nothing else, so the *nan-yin* ensemble is never complete and cannot do a good job.

The *nan-yin* ensemble at Yong-An Temple, Malang has exchanged their music experience with Singapore and the Philippines; however, there is no communication with Taiwan or China. The *nan-yin* ensemble in Surabaya is larger, but it has no contact with Fujian's *nan-yin* ensemble. In contrast, the *nan-yin* ensemble in Jakarta has invited the *nan-yin* ensemble's teacher from Fujian to instruct them. Three places, Malang, Surabaya and Jakarta, have frequent interaction with each other. They even conduct a large gathering every three or four years. It is because of a lack of funding, lack of people who can teach this art and lack of talented students to study *nan-yin* that the opportunity to gather is slowly fading.

Many immigrants have a strong connection to their homeland culture and they want to retain the main characteristics of their homeland. Although their homeland might have changed since they left, or they are influenced by the political and social pressure of their new home, they still maintain an idealization of their homeland culture that connects their cultural identity with their homeland. Tambiah defined the meaning of diaspora as, "expatriate minority communities, dispersed from an original 'center' to at least two 'peripheral' places; they maintain a memory or myth about their original homeland, they believe they are not, and perhaps cannot, be fully accepted by their host country, they see the ancestral home as a place of eventual return and a place to maintain or restore. The collective identities of these diaspora communities are importantly defined by this continuing relationship with the homeland" (Tambiah 2002: 329).

Chinese-Indonesians are using this cultural memory to maintain a relationship with their homeland and construct the identity of their homeland. It is similar to the music theater genres of *barongsai*, *nan-yin* and *potehi*. These genres only exist in the unique soundscape of Chinese-Indonesians through their collective memory, so that they can maintain Indonesian society and further create and maintain their relationship with their homeland; eventually, it will show the identity of cultural idealization of homeland. As Stokes stated: "The point is surely that music is itself a potent symbol of identity; like language (and attributes of language such as accent and dialect), it is one of those aspects of culture which can, when the need to assert 'ethnic identity' arises, most readily serve this purpose. Its effectiveness may be twofold; not only does it act as a ready means for the identification of different ethnic or social groups, but it has potent emotional connotations and can be used to assert and negotiate identity in a particularly powerful manner" (Stokes 1994: 48).

Music as a part of the Construction of the Chinese-Indonesian Social and Economic Network

The Dutch government divided Indonesian citizens into three categories, resulting in a negative impression of Chinese-Indonesian from Dutch government. These made the conservative Chinese-Indonesian society become even more closed to others. The Australian scholar Pausacker stated, the most prominent characteristic of Chinese-Indonesians is a strong ethnic exclusivity, so they still interact within their ethnicity. They are primarily concerned with business. Most Indonesian think that Chinese-Indonesian spend most of their time on trading and industry and that they don't actually care about social interaction and relationships (Pausacker 2005: 185). In fact, from my field research over the years, we should say that Chinese-Indonesians do not care about interaction with others, but that they focus more inner-communal interaction, rather than interacting with Indonesians. However, it is also because of the closed relationship among Chinese-Indonesians, which also strengthens the importance of the inner construction of their society and economy. The music activities always serve as an important medium for helping to construct their society and economy.

In John Clammer's book *Diaspora and Identity: The Sociology of Culture in Southeast Asia*, it was noted that:

When ethnic Chinese immigrate to a new region, they always establish some organizations to construct their social network: such as a temple, secret gang institutions from China, clansmen associations, trade associations, entertainment and cultural institution, and religious institution not based on the temple. Within these institution, the most important one is temple (Clammer 2002: 187-188).

As with Chinese who immigrated to Taiwan, after Chinese immigrated to Indonesia, building temples was considered to be important work. The temple became the belief center, and also the center of Chinese-Indonesian society and economy. The temple was the main focus of life and extended to encompass different types of associations. The Yong-An Temple in Malang is an example of this; this temple became the center of the religious, social and economic activities. It also extended out to help form different institution and clansmen associations. These included the Zhang Quan Hui Guan (漳泉會館), Guang Shao Tong Xiang Hui (廣韶同鄉會), Fu Qing Tong Xiang Hui (福清同鄉會), Huang Shi Zong Qin Hui (黃氏宗親會), and Ke Shu Tong Xiang Hui (客屬同鄉會). These association have their own, typical activities; however, they are also called upon to help plan large celebration or festival in the temple.

Within all the routine activities, karaoke is the most popular and most successful in connecting Chinese people. At the Yong-An temple, for example, there is karaoke almost every night. Every association has a weekly karaoke gathering, and each member takes turns hosting it in their home or a fixed member will always host in their home. For most Chinese-Indonesians, the purpose of the karaoke gathering is not merely for singing and entertainment, but it also helps establish a connection between Chinese-Indonesians. On August 24, 2007, I attended Hakka Fu Li Ji Jin Hui's (客家福利基金會) weekly Friday karaoke gathering. The second-generation Chinese Huang Jun-wen, an ethnic Hakkanese from Guangdong, noted that because of the unique environment of Indonesia, the Chinese-Indonesian community is very close and compact. Karaoke is a very important social event.⁸ After all, singing is a lot easier than playing instruments and no one cares how good you can sing, so no one laughs at you. Everyone has a better connection with each other because of the gathering. While hanging out, people catch up on each other's recent work, and people seem to care about each other. Some people even conducted business, or find a son-in-law through this gathering.

The list of songs they sing include popular Mandarin and Hokkien songs, and occasionally a few Indonesian songs. Most people who attend this gathering are older than 40, so the songs they sing are mostly early popular (pop) songs. For example, there are Hokkien songs from Taiwan; "Train Station" (Che Zhan), "Working Hard Brings You a Successful Life" (Ai Pin Cai Hui Ying), Mandarin popular songs like, "The Moon Tells My Heart (Yue Liang Dai Biao Wo De Xin)", "Story of a Small Town (Xiao Cheng Gu Shi)", "As Sweet As Honey (Tian Mi Mi)," and the folk song from China, "The Waves on Lake Honghu (洪湖水浪打浪)." The karaoke host, Huang Jun-Wen mentioned, "A lot of Chinese Indonesians in Java are from the Hokkien region, however, there are very few Hokkien popular songs. Also, the early Indonesian singers were Taiwanese, therefore, the karaoke Hokkien songs in Java were mostly from Taiwan at that time. Most popular Mandarin songs are still sung by Deng Li-Jun (Teresa Deng). It is because of the fact that Indonesia has a close relationship with the Chinese government, the fast development of the economy, and the fact that many Indonesians are originally from China, that a lot of Chinese popular songs are now gradually arriving. As for Hakka karaoke, there was originally not much around. Actually, after 1965, Chinese language teaching ended, which meant many Chinese-Indonesians did not know how to read and write Chinese. Therefore, there are Pinyin subtitles along with the Chinese subtitles on the karaoke for people who cannot read Chinese.

The Chinese ensemble is supposed to be an important genre for the Chinese-Indonesian musical cultural identity; however, this is not so due to the difficulty of getting instruments, having instructors and lack of people who are

interested in learning. One major reason is that the keyboard, violin, flute and some other Western instruments have replaced traditional Chinese instruments in these settings. Also, playing the Chinese classical repertoires with Chinese folk or popular songs waters down the traditional Chinese characteristics. This seems to be a common situation around Chinese ensembles in Indonesia. From the observation in my field research, many Chinese ensembles have become the accompaniment for karaoke singing; they rarely play Chinese classical repertoires. It is more likely that the ensemble will be seen at social gatherings, these days. Shi Qian-Kun has further explained:

The current Chinese ensemble in Yong-An Temple has *erhu*, *dizi*, *yangqin*, *muyu* (wooden fish), *liuqin*, and *sanxian* plus trumpet and keyboard. Due to the difficulty of hiring an instructor, it ends up that a lot of instruments will not be able to be played. In addition, with the difficulty of purchasing instruments from overseas, we can only purchase the instruments from Surabaya. Trumpeters, keyboard players and people singing karaoke helps to encourage social gatherings and have entertainment. The main reason why we encourage Chinese-Indonesians to join the ensemble even they do not know how to play Chinese instruments is because we do not have enough instruments and players. Many performances are basically a Chinese music ensemble accompanied with karaoke played at the temple or dinner party. The repertoires for the performance are decided by the players, they listen to and sing the song, then transcribe it to be the music. For the singing part, they use Mandarin, Indonesian and Javanese for the same song.

According to Huang Jun-Wen's description, the Chinese music ensemble in Yong-An Temple is derived from Cantonese music, and the *nan-yin* ensemble is derived from Hokkien music. Therefore, the ensemble started with mostly Cantonese players, and the repertoires they played were mainly Cantonese music. Nowadays, there are more people attending this ensemble, their skills are not as good as the previous players and players are mostly not Cantonese. Therefore, they mostly play popular music in unison instead of playing in harmony. Huang Jun-Wen further explained:

Most performances are happening at Christian gatherings or wedding events; one performance usually costs 4,000, 000 rupia. The Chinese music ensemble not only

accompanies singing at different events, they also have competitions. The competition used to be held once a year, but since everyday life is getting busier, it has changed to once every three or four years without a fixed date. The location of the competition also alternates. It is typically held in Surabaya, Tulung Agung, Malang, Madiun, Kediri, Semarang, or Bandung. The purpose of the competition is that, through playing together, people can get to know each other and catch up with each other. Furthermore, it aids in passing down and maintaining their ensembles. Many Chinese music ensembles are under the management of the temple, but people come and go so quickly that it is hard to pass down the music properly.

In Yogyakarta, there is only one Chinese music ensemble. It is directed by the Chinese-Indonesian businessman Wu Zhang-Rong. Formed in 2002, it is called the Jin-Ma Chinese Music Ensemble (see fig. 1). It used to have 7 players and most of them were second-generation businessmen around 65 years old. They played *erhu*, *dizi*, *yueqin*, *daruan*, drum, and *yangqin*. As with other Chinese music ensembles in Indonesia, the old players left, and the youth are not willing to learn Chinese music. As it happened, some Indonesians were curious about Chinese music and had encouragement from their bosses. According to Mr. Wu, the size of the Chinese music ensemble is not really very large, but only the ensemble in Surabaya is larger, with around 20 people.⁹ Like other ensembles, they play music with singing. Because Surabaya has the largest population of Chinese-Indonesians, Chinese music players from China sometimes visit there to exchange their music experience and give performances. However, they typically only stay a couple of days for performances then leave. Very few musicians actually stay and teach Chinese music. Few Chinese-Indonesians go to China to learn Chinese music or attend Chinese music competitions held in Shanghai and Singapore of their own volition.



Jin-Ma Chinese Ensemble Rehearsal

Chinese-Indonesian Music Strategy under the Influence of a Unique Social Environment

As mentioned earlier, Chinese-Indonesians have been treated as outsiders since the Dutch colonial period, which is why Chinese-Indonesians have very tentative relationships with *pribumi*. The Indonesian government insisted that Chinese-Indonesians be Indonesian by nationality, and it even asked Chinese-Indonesians to use Indonesian names, intermarry with Indonesians, or convert to Islam. After 1965, the Suharto government ordered that Chinese-Indonesians must follow Indonesian culture, in addition to other forms of forced assimilation. These government policies insulted Chinese-Indonesians.¹⁰ For example, Chinese-Indonesians were mandated to carry and show identification cards.¹¹ These laws mandated the use of Indonesian names instead of Chinese names, restricted to use of Chinese in public, and capped the number of Chinese students in a public school at 40%. (Lindsey: 2005: 53-7).

Based on the policy, Chinese-Indonesians have suffered forced indigenization. In 1967, the Suharto government further legislated Instruction 14 of 1967, which banned Chinese-Indonesians from having any traditional culture, custom or ceremony in public. "Under the guise of assimilationist policies, Indonesian Chinese were compelled to take indigenized names, prevented from openly and publicly observing Chinese religious and cultural rituals, prohibited from importing or displaying Chinese language materials. It implied that any expression of Chineseness in the context of Indonesian national public life was illegitimate, yet at the same time it also maintained a politically convenient separation from the *pribumi* (indigenous) majority" (Tickell 2009: 274).¹² Religion is considered very important to Chinese-Indonesians so they tried to find socially acceptable ways to deal with these policies. Li Zen-Xiang, the director of the Ci-De Temple in Tulung Agung City in East Java, stated:

The Ci-De Temple was established in 1865 and has been around for 143 years. It is mainly devoted to worship of Ma-Zu. Chinese-Indonesian temples mostly combine Confucianism, Buddhism and Taoism, and they worship various gods, such as Ma-Zu, Guan-Yin, Guan-Gong, the Buddha, the Jade Emperor... etc, [so they are] very diverse. Even though the period banned all Chinese culture, the religion survived because the Indonesian government considered Buddhism related to Hinduism, which was not a Chinese religion. The Chinese-Indonesians used Buddhism as a cover, then worshiped other Chinese gods, such

as Ma-Zu, Guan-Yin and so on. This maintained a Chinese social center and was allowed continued interaction between Chinese.¹³

As with Chinese immigrants to Taiwan, the temple was always the communal center of the Chinese Indonesians, and many traditional Chinese Indonesian arts went along with religious activities. Some examples of these are architecture, temple carvings, *barongsai*, *wayang cina*, and *potehi*. From 1965 to 1998, under the New Oder policy, the Chinese Indonesian temple survived under the guise of Buddhism, however all other Chinese Indonesian culture was impeded by policy. For example, the Chinese Indonesian art Da-xi (大戲) was not liked by the Indonesian police, so this art gradually faded. However, *potehi* luckily survived because of the participation of Indonesians. In my field research in East Java in the cities of Malang, Tulung Agung, and Surabaya, I observed that most of the *potehi* performances included Indonesian participants. Moreover, many groups were populated by Indonesians. Mr. Shi Qian-Kun noted that:

In the *potehi* group in Surabaya, the players, puppeteers and ventriloquists are all Indonesians and they all learned from three or four generations of earlier Chinese Indonesian masters. After the old masters left, young Chinese Indonesians were not willing to learn, and in the end only Indonesian players were left. All of their performance requests come from the temple. From 1965 to 1998, the government banned all Chinese activities in Indonesia, but people from the Chinese temple still invited *potehi* performers to perform during Chinese New Year and the Mid-autumn festival. These performances would last between a month and three months, and could be in Hokkienese or Indonesian. Eventually, these performances caught the attention of the Indonesian police. Upon investigation, they found that most of the *dhalang* in the *potehi* were Indonesians. They told police that if they could not perform, they could not earn money to survive. Out of a lack of better choices, the police agreed to allow the performances to continue. So, in the case of *potehi*, Chinese art survived because it had become beneficial to Indonesian citizens. The Javanese *potehi* puppeteer Purwanto further explained:

My uncle lived in Surabaya in the ethnic Chinese Kembang Gepum region. There were always people from China who performed *potehi* around the temple. My uncle studied with them, and performed it for a living. In fact, a lot of Javanese know how to conduct the *potehi* or play the music around this area.

Even though *potehi* was brought by Chinese to Indonesia, the Chinese seem more interested in managing their businesses, so they do not really have time to study and perform *potehi*. Javanese are not only interested in *potehi* performance, but are also poorer, and learning to conduct the *potehi* can earn them some money. For this reason, I learned to conduct *potehi* from my uncle, and started having individual performances in 1993. I want to learn *potehi*, not *wayang kulit*, because *wayang* has a more complicated setting and music. In comparison, *potehi* is easier than *wayang*. It doesn't require that many people to play together.¹⁴

Ci-De Temple is the main belief center. When Ci-De Temple celebrates Ma-Zu's birthday each March 23, the local Chinese-Indonesians hold *potehi* performances for three months. The performances are twice daily, from 3 p.m. to 5 p.m. and 5 p.m. to 7 p.m.. I attended two performances during the Ma-Zu birthday festival at the Ci-De Temple, but there was not a large audience in attendance. Most were old people, children and street people, and very few Chinese-Indonesians. According to Mr. Li Zeng-Xiang, the director of the Ci-De Temple:

The reason most Chinese Indonesians donate money to bring performances of the *potehi* is to honor the birthday of gods. Most Chinese Indonesians, though, are busy with their businesses and have no time to come to appreciate the show. In the past, they would invited *wayang kulit* to perform during the birthday of Ma-Zu to entertain the local Indonesians and establish further friendships."

Javanese *potehi* are based on traditional Chinese stories, such as *Fengshen Yanyi* (封神演義), *Journey to the West* (西遊記) and *Wu Hu Ping Xi* (五虎平西). They narrate the story in Indonesian, Javanese and Hokkien, but Hokkien is mostly used for the narration of poetry, and most of the plot and story are related in Indonesian mixed with Javanese. Most of the Javanese puppeteers do not know how to speak Hokkien, so they read the poetry with *pinyin*. The vice-president of Ci-De Temple Chen Zhi-Du (Tjito Tanumihardjo) mentioned that when he was a child, most of the performances of *potehi* were narrated in Hokkien, but after 1965, they gradually stopped using Hokkien.



The *potehi* performance, back stage.

Now, even Chinese Indonesians do not understand Chinese. Therefore, the performance gradually changed to use Indonesian and Javanese.¹⁵

The musical contributions of Chinese Indonesians through *gamelan* and *wayang kulit* are both mentioned by Kunst's (1973: 1-166) and Sumarsam (1995: 83-89). Chinese Indonesians not only patronize and organize *gamelan* ensembles, they also study *gamelan* music and help to maintain the palace dance, *bedhaya*, and have traditional Indonesian dance at their social events. They hold the *wayang kulit* performances in front of the Chinese-Indonesian temple, publish *gamelan* records and notations, and even combine the traditional Indonesian dance *wayang wong* with gambling and erotic entertainment for business entertainment purposes. No matter what the motivation of Chinese- Indonesians whom devote themselves to traditional Indonesian art culture, be it individual interest, establishing a social network, or for business purposes, Chinese- Indonesians have a very important influence on the Indonesian traditional art culture. Although many Chinese-Indonesians have worked hard to integrate with the local lifestyle of Indonesians, they are quite focused on their traditional art. They adopted a friendly attitude toward the Indonesian government and local Indonesians in order to avoid political and cultural conflict. This might have helped to strengthen the relationship between Chinese-Indonesians and Indonesians. *Gamelan* was an important tool in

forming relationships between Chinese-Indonesians and Indonesians under this unique political circumstance.

The Yong-An Temple in Malang once only had Chinese-Indonesian activities and clubs. However, after 1965, it formed its own *gamelan* ensemble (see fig. 2) to avoid trouble from the government. The temple let the *gamelan* ensemble perform at different Chinese-Indonesian social gatherings, which strengthened their relationship with the local Indonesians and also showed a their interest in Indonesian art. The *gamelan* ensemble is not a Chinese ensemble, and the temple was unsuccessful in recruiting Chinese- Indonesians to play and learn. This was an interesting phenomenon because the temple had spent a lot of money to purchase instruments, but no Chinese-Indonesians were interested in learning how to play them. It ended up that most players in the ensemble were Indonesians who could afford to buy the entire and expensive set of *gamelan*. Shi Qian-Kun explained:

In Surakarta, there is a *gamelan* ensemble organized by Chinese Indonesians. In Yong-An Temple, Malang, all the players in the ensemble are Indonesian. Even though people from the temple would love for Chinese-Indonesians to become familiar and interact with Indonesian culture, most Chinese-Indonesians from this area never seem interested in joining. Forming a *gamelan* ensemble was really to increase a relationship with Javanese-Indonesian. Additionally, Chinese-Indonesians at the Yong-An Temple need to support this ensemble financially, which includes the expense of purchasing instruments and paying for their performances. The existence of the ensemble presents a chance for interaction, though, and helps Chinese-Indonesians and Indonesians know each other better.

Through Indonesian conducted *potehi* performances, Indonesian dancers being invited to Chinese-Indonesian social gatherings, and Chinese-Indonesian organized gamelan ensembles, the Chinese-Indonesians tried to overcome political pressure and integrate with the Indonesian social system. These activities were meant to present multiculturalism through theater, dance and music performances. By doing so, a certain degree of Chinese culture could be maintained, and relationships between Chinese- Indonesians and Indonesians were fostered, bringing some recognition and acceptance in mainstream society. Eventually, these immigrants who were forced to assimilate with Indonesian culture might have satisfied and fulfilled the requirements of

the government, but this also might have caused more significant conflicts between the different ethnicities. Only in a multicultural system can minority ethnicities and immigrants gain cultural recognition and equal value, and so are willing to fuse further into the dominant social system (Taylor 1994: 38). This is the only way a government can successfully deal with cultural differences in a multicultural society.



Gamelan ensemble at Yong-An Temple

Conclusion

There have been hundreds of years of Chinese history in Indonesia. A cultural emphasis on practicality, organization, thrift, patience, optimism, and contentment with what they have, have helped them to rise in the business world and become economically successful. Conversely, their altruism, straightforward thinking with loose logic, an over-emphasis on keeping distance between people, suspicion and distrustfulness that produced arrogance and caused them to look down on other ethnicities for a long period of time. This furthered their problems with integrating into the Indonesian social system (Xiang 1992: 437-9). It is all of these skills and shortcomings that have made them economically successful but incompatible with Indonesians.

In fact, Chinese-Indonesians were trying to integrate with the local social system, but eventually constructed their own culture, different from the local Indonesians, due to their different lifestyles, a cultural system based on their religious beliefs, straightforward thinking, and how they interact within their ethnicity and with different social classes. Even though Chinese-Indonesians contribute to Javanese art and the country's economy, their music

remained an important element in their Chinese culture identity and helped shape their social and economic constructs. However, a history of strict political and cultural policy has created difficulty and impeded the spread Chinese culture, as did attempts to integrate into Indonesia's cultural system by joining gamelan and conducting *wayang kulit*. This represents a change in attitude from being into love with traditional Indonesian culture, to a strategic attempt to deal with the social environment.

The process of Chinese-Indonesian immigration to Indonesia is essentially a sad story. The early Chinese-Indonesian immigrants carried the historical and cultural burdens of being in a foreign country; they constructed their ethnic Chinese identity by mixing Chinese traditional culture and by achieving economic dominance. In the end however, this became a major impediment to them integrating with the local society. The Chinese-Indonesians who were born in Indonesia were more familiar with the local history, culture, and social environment and they have more socio-culture memory with the *pribumi*. Conversely, this has helped Chinese-Indonesians and Indonesians to build a common social and cultural value system, and further develop the traditional Indonesian character of Chinese musical culture. In 1998, President Bacharuddin Jusuf Habibie re-legalized the use of Chinese, Chinese instruction in schools, and Chinese cultural displays in public. In 2000, President Abdurrahman swept away the last of the anti-Chinese legislation passed by Suharto in 1967. In 2003, President Megawati Sukarnoputri legislated that the Chinese New Year would be an Indonesian national holiday. After that, the Indonesian government became more open to Chinese-Indonesian society and cultural policy. These events have all helped Chinese culture to have more space to develop. Only if their current environment continues to improve and they begin to enjoy fair treatment in the political, social and economic systems can Chinese-Indonesians continue to improve their culture, integrate with traditional Indonesians, and create new Chinese art to establish Chinese-Indonesians' unique music, culture and social context.

References

Lee, En-Han

2003 *The History of Chinese in Southeast Asian*. Taipei: Wu-Nan Publishing.

Xiang, Tui Jie

2002 "The Research of Chineseness and Some Methodological Problems," *The Personal characteristics of Chinese*, Lee Yi-Yuan and Yang Guo-Shu Ed. Taipei: Gui-Guan Publishing.

Yang, Guo-Jun

2004 The Comparison of Social Position of Chinese in Thailand and Indonesia after World war II. Master Thesis, Graduate Institute of Sun Yat-Sen Humanity and Social Science, National Chengchi University Taiwan.

Tsai, Tsung-Te

2006 Tradition and Modernity: Religious Music Culture of Islam in Indonesia, Taipei: Gui-Guan Publishing.

Tsai, Yuan-Lin

2009 "Islamic Analysis of Chinese Community in Malaysia (1983-1999)," Religion and Identity in Malaysia and Indonesia: Islam, Buddhism, and Chinese Beliefs. Li Feng-Mao, Lin Chang-Kuan, Chen Mei-Hua, Tsai Tsung-Te, and Tsai Yuan-Lin Co-write. Taipei: Research Center for Asia-Pacific Region, Academia Sinica.

Liao, Jian-Yu

2002 Chinese Community in Indonesia Today. Singapore: Chinese Literature Department, Singapore National University; Bafang Culture Enterprise Co.

Purcell, Victor

1974 Chinese Overseas in Southeast Asia I. Translated by Guo Xiang-Zhang. Taipei: Zheng-Zhong Publishing.

Abdulgani-Knapp, Retnowati

2007 Soeharto: The Life and Legacy of Indonesia's Second President. Singapore: Marshall Cavendish.

Bishop, Ryan and John Phillips

2004 "Diasporic Communities and Identity Politics: Containing the Political." Asian Diasporas: Cultures, Identities, Representations. Robbie B. H. Goh and Shawn Wong ed. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Chen, Christopher

1997 The Overseas Chinese of the Economic Underdevelopment of Indonesia. Master Thesis of Department of History, University of British Columbia.

Clammer, John

2002 Diaspora and Identity: The Sociology of Culture in Southeast Asia. Selangor Darul Ehsan, Malaysia: Pelanduk Publications.

Coppel, Charles A.

2009 "Chinese Indonesian Identities: Challenging Homogenising Discourses," The Politics of the Periphery in Indonesia: Social and Geographical Perspectives. Minako Sakai, Glenn Banks and J. H. Walker ed. Singapore: National University of Singapore.

Groenendaal, Victoria M. Claara Van

1993 "Po-te-hi: the Chinese Glove-Puppet Theatre in East Java," Performance in Java and Bali: Studies of Narrative, Theatre, Music, and Dance. Bernard Arps ed. London: School of Oriental and Africa Studies, University of London.

Kartomi, Margaret J.

2000 "Indonesian-Chinese Oppression and the Musical Outcomes in the Netherlands East Indies," Music and the Racial Imagination. Ronald Radano and Philip V. Bohlman ed. Chicago: The University of Chicago Press.

Lee, Regina

- 2004 "Theorizing Diasporas: Three Types of Consciousness," *Asian Diasporas: Cultures, Identities, Representations*. Robbie B. H. Goh and Shawn Wong ed. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Liem, Thian-Joe

- 1931-33 *Riwayat Semarang (Dari Djamannya Sam Poo Sampe Terhapoesnya Kongkoan)*. Semarang, Batavia: Boekhandel Ko Him Yoe.

Lindsey, Tim

- 2005 "Reconstituting the Ethnic Chinese in Post-Soeharto Indonesia: Law, Racial Discrimination, and Reform," *Chinese Indonesians: Remembering, Distorting, Forgetting*. Tim Lindsey and Helen Pausacker ed. Singapore: Institute of Southeast Asian Studies.

Pausacker, Helen

- 2005 "Peranakan Chinese and Wayang in Java," *Chinese Indonesians: Remembering, Distorting, Forgetting*. Tim Lindsey and Helen Pausacker ed. Singapore: Institute of Southeast Asian Studies.

Raffles, Thomas Stamford

- 1982 [1817] *The History of Java*. 2 vols. Kuala Lumpur: Oxford University Press.

Reeve, David

- 2009 "More Indonesian than the Indonesians: A Chinese-Indonesian Identity," *The Politics of the Periphery in Indonesia: Social and Geographical Perspectives*. Minako Sakai, Glenn Banks and J. H. Walker ed. Singapore: National University of Singapore.

Salmon, Claudine and Denys Lombard

- 1985 *Klenteng-klenteng masyarakat Tionghoa di Jakarta*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka (Translated from the French 1977).

Shelemay, Kay Kaufman

- 2006 *Soundscapes: Exploring Music in a Changing World*. New York: W.W. Norton & Company.

Stokes, Martin

- 1994 *Ethnicity, Identity and Music: The Musical Construction of Place*. Oxford: Berg Publishers.

Sumarsam

- 1995 *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*. Chicago: The University of Chicago Press.

Taylor, C.

- 1994 "The Politics of Recognition," *Multiculturalism: Examining The Politics of Recognition*. A. Guttman ed. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Tickell, Paul

- 2009 "Indonesian Identity after the Dictatorship: Imagining Chineseness in Recent Literature and Film," *The Politics of the Periphery in Indonesia: Social and Geographical Perspectives*. Minako Sakai, Glenn Banks and J. H. Walker ed. Singapore: National University of Singapore.

Zheng, Su

2007 *Claiming Diaspora: Music, Transnationalism, and Cultural Politics in Asian/Chinese America: Music, Transnationalism and Cultural Politics in Chinese America*. Oxford: Oxford University Press.

¹ Chinese-Indonesian were mainly Hokkien, Hakka, Teochew, Cantonese, and Hainanese. Different communities lived in different areas; for example, most Hokkien lived in Java, and the Hakka lived in the city called Singkawang in Kalimantan.

² Contrasted to *peranakan*, the pure blood Chinese are called *totok* or *singkek*.

³ *Tayuban* is a traditional folk dance popular in villages. The professional *tayuban* dancers are always invited to perform at weddings or circumcisions. It later became an important social and ceremonial dance. It is because *tayuban* is so popular that it gradually developed to become a welcome dance or stage dance form.

⁴ The interview of Didik's home on June 30, 2008.

⁵ Indonesia proclaimed to be an independent country in 1945, but the Dutch government did not recognize this regime. Indonesia deployed a series of rebellion and resistance forces, and also tried to have diplomatic coordination. In December, 1949, the Dutch government signed an agreement with Indonesian government, and Indonesian eventually gained its political independence (Liao 2002: 2).

⁶ The interview with Chen Qi-chung at Yong-An Temple on August 20, 2007.

⁷ The interview in Mrs. Huang Fu-ling's home, August 26, 2007. Mrs. Huang, Fu-ling is currently 50 years old, a second generation Chinese-Indonesian. Her grandfather is from Quanzhou, Fujian. She has one son who is currently working in Surabaya. She has her own bakery and is also a baker. In 1965, she was studying in Xin-Li Elementary School in Malang, and learned Chinese. Mr. Huang, Jun-wen was her geography teacher. According to Mrs. Huang Fu-Ling, her father studied *nan-yin* with her grandfather when they were still in China during the Tangshan period. When they immigrated to Indonesia, they established the *nan-yin* ensemble in Surabaya. At that time, the senior players were gathering to practice every Saturday. It was only men learning *nan-yin* during that time, therefore, his father didn't allow her to learn *nan-yin*. However, from listening to the music every day, Mrs. Huang was very well-versed in *nan-yin* music. In 1988, she went back to Quanzhou to study *nan-yin* music with an amateur group, and stayed to study for a year. Now, she is the director and instructor of the *nan-yin* ensemble in Yong-An Temple Malang, and they practice every Monday, Tuesday and Thursday.

⁸ Huang, Jun-wen is Hakkanese and from Guandong. His parents came to Indonesia in 1911, and Mr. Huang was born in Malang in 1944 as a second-generation Chinese Indonesian. He is currently the manager of an electronics store. He is a Buddhist, but his wife and children are Christians. He graduated from Malang High School in 1963 and started working at Xin-Li Elementary School. During the Suharto period, the policy forced the closing of the Chinese school. As such, he lost his teaching job; this also meant that Chinese teaching stopped for 35 years.

⁹ The conversation with Mr. Wu Zhang-Rong at the Jin-Ma Ensemble performance on June 27, 2008.

¹⁰ My field research in Yong-An Temple in East Malang on August 20, 2007, Chinese-Indonesian Shi, Qian-kun stated that "It is not Chinese-Indonesians who look down upon the Indonesian; in contrast, Indonesians discriminate against Chinese culture. In the Indonesian language, Chinese are called Orang Cina; Cina is the way Japanese refer to China. Indonesian culture made this term derogatory and used this word to insult Chinese. Therefore, Chinese-Indonesians do not use the word Cina, they use Tionghua, as in Orang Tionghua. They also use Bahasa Mandarine; Mandarine refers to the Qin Dynasty Mai-Jo. This term is used to replace Tionghua. Chinese-Indonesians also treat this term as discriminatory. Therefore, Chinese-Indonesians change Bahasa Mandarine to Bahasa Tionghua.

¹¹ The identification cards of Chinese-Indonesians are marked WNI (Warga Negara Indonesian, Citizen of Indonesia), and differs from the identification card of Indonesian *pribumi*, which are only marked "Indonesian". People who were born in Indonesia and even those who's family had lived in Indonesia for many generations were required to announce that they had given up their Chinese nationality.

¹² Because Indonesia is an archipelago, the Indonesian government could not enforce their policies on most islands with the strictness it did on Java. For example, the ethnic Chinese communities on Sumatra continued to speak Hokkien in everyday life and, on Kalimantan, they continued to speak Teochow. Singkawang, Kalimantan, maintained a particularly strong Hakkinese tradition. This shows that outside of Java, ethnic Chinese retained a higher degree of their traditional culture during the Suharto period. Today, Singkawang, Kalimantan is still known for its strong Hakkinese culture.

¹³ Interview with Director Li Zeng-Xiang at Ci-De Temple, East Java Tulung Agung, July 4, 2008. In 1978, the Indonesian government's Office of Religions announced that the "Three Religious Institutions in all of Indonesia" is the only appropriate institution for managing Chinese-Indonesian temples. This forces Chinese-Indonesian to have their religious ceremonies in the context of a three-religion environment.

¹⁴ From the performance and interview of *potehi* puppeteer Purwanto at Zip-Te Temple in Kediri, East Java, July 10, 2008.

¹⁵ The interview of Chen Zhi-Du at Ci-De Temple in Kediri, East Java on July 10, 2008.

Penerbit

BP ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km.6,5 Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta

Indonesia 55188

Telp. 0274-379133 atau 0274-373659

Fax. 0274-371233

Email: arts@isi.ac.id

Website: isi.ac.id/

ISBN 978-602-6509-43-7



9 786026 509437